

¡INCLUYE DVD CON DEMOS JUGABLES!



Revista Oficial Xbox. Edición Española

REPORTAJE

HALO 2

Cada vez más cerca

HABLAMOS CON UNO DE SUS PRODUCTORES

SILENT HILL 4 THE ROOM

Experimenta
el terror en
primera
persona

REPORTAJES

PRINCE OF
PERSIA 2
BROTHERS
IN ARMS

Los dos próximos
éxitos de Ubisoft

PRIMERAS IMÁGENES DE PRO EVOLUTION SOCCER 4

Por fin llegará a Xbox

ANÁLISIS: SHREK 2, THIEF
DEADLY SHADOWS, MASHED,
SHADOW OPS: RED MERCURY

NÚM. 30 • PRECIO ESPAÑA 6,95 €

MC
EDICIONES





“La oscuridad no te protegerá”

El mejor juego de X Box que hemos visto nunca,
y los hemos visto todos

Official Xbox Magazine

16+
www.pegi.info

SIERRA

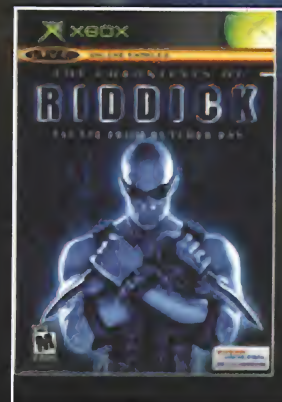


VIVENDI
UNIVERSAL
games

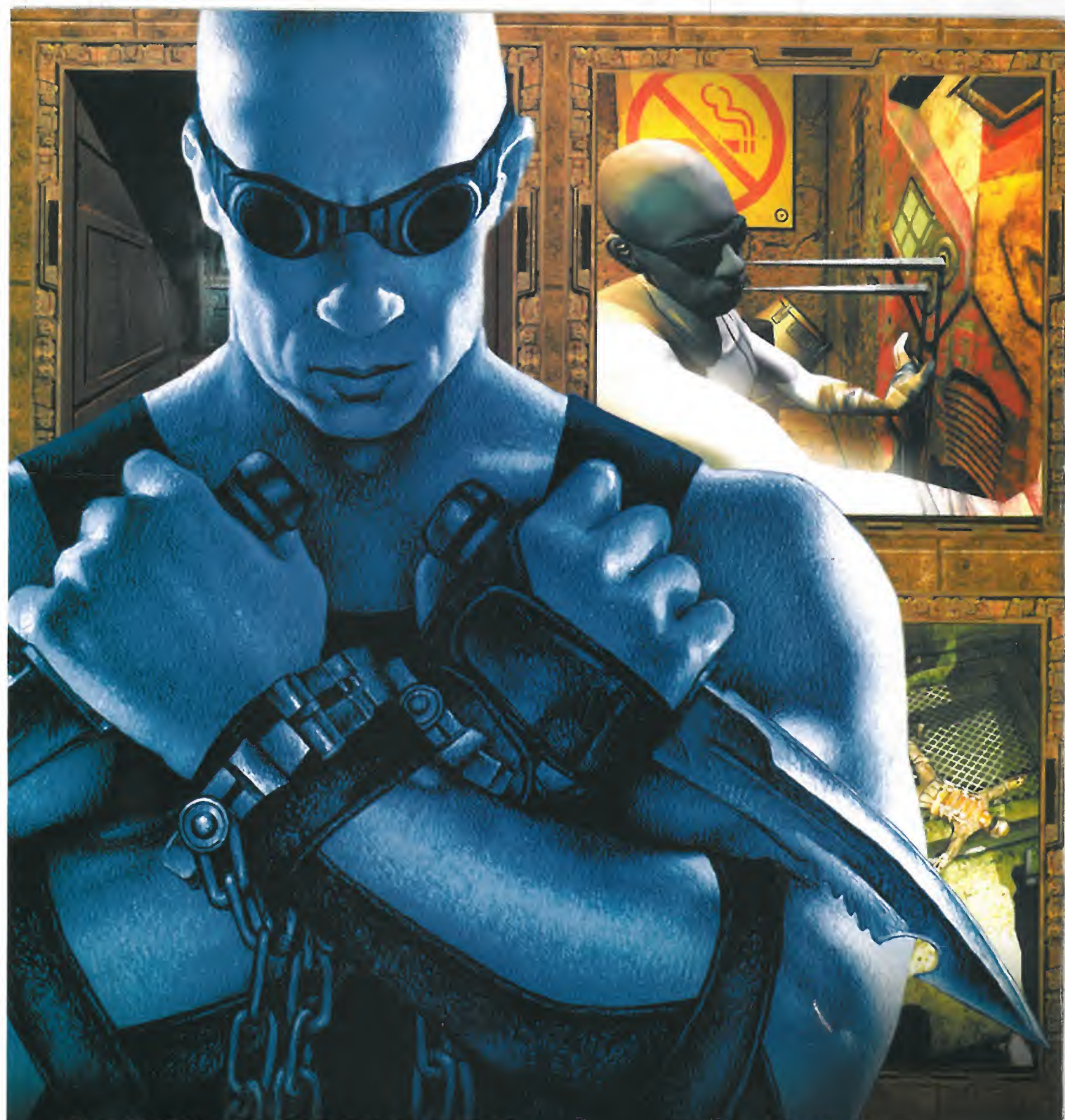


XBOX

XBOX
LIVE
ONLINE ENABLED



The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay™ interactive game © 2004 Vivendi Universal Games, Inc. All Rights Reserved. “The Chronicles of Riddick”™ & © Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved. Vivendi Universal Games and the Vivendi Universal Games logo are trademarks of Vivendi Universal Games, Inc. © 2004 Sierra and the Sierra Logo are trademarks or registered trademarks in the U.S. and/or other countries of Sierra Entertainment, Inc., a wholly owned subsidiary of Vivendi Universal Games, Inc. The Starbreeze Engine Technology © 2002-2004 Starbreeze AB. All rights reserved. The Starbreeze Logo is a trademark of Starbreeze AB. Microsoft, Xbox, Xbox Live, the Live logo, and the Xbox logos are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks referenced herein are the property of their respective owners.



Eres Riddick, el hombre más buscado del universo y ante ti hay una historia fantástica situada justo antes de los acontecimientos de la película "Las Crónicas de Riddick" de Universal Pictures (protagonizada por Vin Diesel). Tu objetivo es escaparte a cualquier precio de la prisión futurista llamada Butcher Bay, fuga que te proporcionará una experiencia intensa en primera persona cargada de lucha, combate y sigilo.

www.riddickgame.com

LAS CRÓNICAS DE **RIDDICK**

FUGA DE BUTCHER BAY

"ESTRENO 27 DE AGOSTO"



Calma... antes de la tempestad



ESTAMOS en el ecuador del año, y por tanto atravesando esos relajados meses veraniegos en los que el mercado de los videojuegos se toma un respiro antes de afrontar la trepidante recta final del año. Son meses en los que los lanzamientos de juegos se pueden contar con los dedos de las manos (aunque no por ello dejan de llegar en esta época títulos de relumbrón, como por ejemplo *The*

Chronicles of Riddick).

Es, sin duda, una época perfecta para disfrutar con todos los títulos lanzados en lo que va de año, entre otras cosas porque la mayoría de nosotros disponemos de más tiempo libre y por ello de más oportunidades de sentarnos ante nuestra consola y dejar que el tiempo vuele con nuestros juegos favoritos.

Pero que nadie se engañe... es sólo una calma aparente, justo la que precede a la tempestad. Y en este caso es un verdadero ciclón lo que se avecina, porque la avalancha de juegos que nos esperan a partir de septiembre impresiona no sólo por su cantidad, sino también indiscutiblemente por su calidad.

¿Nombres? No tendríamos bastante espacio en esta página para citarlos a todos, y nos molestaría dejarnos algún título importante en el tintero, pero comenzando por el abanderado de esta ofensiva, que evidentemente es *Halo 2*, y siguiendo por bombazos del calibre de *Fable*, *Sudeki*, *Doom 3*, *Forza Motosports*, *Burnout 3*, *Pro Evolution Soccer 4*, *Juiced*, *Silent Hill 4*... La lista sería prácticamente interminable.

Y eso sin tener en cuenta un detalle de vital relevancia: a principios del mes de septiembre se celebrará el evento X04, o lo que es lo mismo, la reunión en la que anualmente Microsoft presenta a la prensa especializada de todo el mundo las novedades más destacables para su consola. Muchos serán los juegos que allí se verán -es de suponer que en algunos casos por primera vez-, pero lo más importante de todo es que no es ni mucho menos descartable que la estrella de este acontecimiento sea... Xbox 2. Si, de momento no es oficial, pero casi todos los analistas coinciden en vaticinar que las posibilidades de que Microsoft presente a la sucesora de Xbox en el X04 son muy elevadas.

En fin, una vez más habrá que darle tiempo al tiempo y nosotros sólo podemos decir que disfrutéis a tope de esta época veraniega y os preparéis para lo que se avecina a la vuelta de la esquina, que es mucho y muy bueno.

José Emilio Barbero
Director



www.revistaoficialxbox.net

Director Edición Española
José Emilio Barbero
(xbox.mad@mcediciones.es)
Orense, 11 • 28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83 • Fax: 91 417 05 33

Jefa de Redacción Rosa Delamo
(xbox.bcn@mcediciones.es)
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 • Fax: 93 254 12 62
Maquetación Celia Mínguez
Colaboradores y Traductores Óscar Santos,
Carles Sierra, José Raúl Sotomayor, Alfredo
Blurrin, Raúl Pérez, Óscar Broc y J. L. Logan.
Corrección Merche Tabuyo
Fotógrafo Sebastián Romero

Directora Comercial y publicidad
Carmen Ruiz
(carmen.ruiz@mcediciones.es)
Tel: 93 254 12 50 • Fax: 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58 • Fax: 93 254 12 59
(suscripciones@mcediciones.es)



Edita
Editora Susana Cadena
Gerente Jordi Fuertes
Redacción, Administración y Departamento de Publicidad
Paseo San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 62
08022 Barcelona
Delegación en Madrid
C/ Orense, 11 bajos
28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83
Fax: 91 417 04 84

Distribuye COEDIS S.L.
Avda. Barcelona, 225
Tel. 93 680 03 60
08750 Molins de Rei - Barcelona
Delegación en Madrid
c/ Alcorcón, 9
Polígono Industrial Las Fronteras
Torrejón de Ardoz - Madrid

Fotomecánica
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Imprime CAYFOSA-QUEBECOR
Tel: 93 565 75 00

Impreso en España (Printed in Spain)
Precio para Canarias, Ceuta
y Melilla: 6,95 €
Depósito Legal: B-2430-02
08/04

Los artículos impresos en este número han sido tomados de la versión estadounidense y británica de Oficial Xbox Magazine. El copyright 2002 es propiedad de Imagine Media Inc. o de Future Publishing Limited. Todos los derechos están reservados. Publicados con autorización. La reproducción en cualquier forma, lengua, en todo o en parte sin la previa autorización por escrito está expresamente prohibida. Xbox es una marca de Microsoft Corporation en E.E.U.U. y otros países y la Revista Oficial Xbox es utilizada por MC Ediciones, S.A. bajo licencia. Para más información contactar con Dom Beaven (dom.beaven@futurenet.co.uk) International Development Director; Claire Morgan (claire.morgan@futurenet.co.uk) International Business Manager o David Barrow (dbarrow@imaginemediacom) Global Brand Manager.



Recupera tu mundo.
Es la hora del asalto final.



Un antiguo mal ha despertado, y sólo 4 héroes pueden evitar que la oscuridad de Sudeki destruya la vida que siempre han conocido. Una sensual hechicera, un letal pistolero, un poderoso guerrero y una misteriosa cazadora deben sumergirse en el Reino de las Sombras y luchar hasta la muerte para recuperar su mundo. Una peligrosa senda llena de traiciones, magias increíbles y combates a vida o muerte te esperan en uno de los juegos de rol con más acción de la historia. Sudeki te va a dejar sin aliento.

SUDEKI™



it's good to play together

xbox.com/sudeki

12+
www.pegi.info

CLIMAX
Microsoft
game studios

©2004 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo, Sudeki and the Xbox logos are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. Developed by Climax. Climax and its logo are trademarks of Climax Group. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association.



THIEF: DEADLY SHADOWS

Un universo rico en elementos fantásticos, con un protagonista carismático y una notable habilidad para saber combinar elementos dispares.

056



↑ SHADOW OPS: RED MERCURY // 064



↑ INDY CAR SERIES 2005 // 068



↑ MASHED // 070



REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

Sumario > 30



PRINCE OF PERSIA 2

Primeros detalles de la secuela de uno de los juegos más sorprendentes y brillantes de este año.

038



BROTHERS IN ARMS

Los acontecimientos se inspiran en la invasión de Normandía que se produjo tras el desembarco del día D.

044



SILENT HILL 4: THE ROOM

Xbox está de enhorabuena porque una de las sagas más importantes de la historia de los videojuegos aterrizará en la consola con su cuarta entrega.

022



TRON 2.0: KILLER APP

Todo lo bueno de la primera versión ha sido mejorado y aumentado para obtener este título, diseñado en exclusiva para Xbox.

006



COLIN MCRAE RALLY 2005

Visitamos a los chicos de Codemasters y descubrimos que le han metido de todo a esta quinta entrega: desde juego en Live hasta el efecto de latigazo cervical.

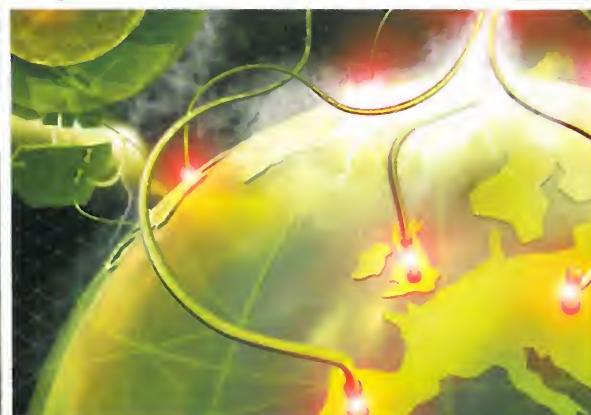
008



GOLDENEYE: ROGUE AGENT

Un retorcido FPS, en el que jugarás en el bando de los malos y no como el encantador agente británico.

010



XBOX LIVE

Sección en la que cada mes puedes encontrar información sobre Xbox Live así como análisis de juegos compatibles.

074



HALO 2

La espera, sin duda, se nos está haciendo eterna. Ya queda menos para que llegue en noviembre, el juego más ansiado de todos los tiempos.

030

EDITORIAL

001 Calma... antes de la tempestad

076 Análisis: RalliSport Challenge 2

86 Directorio análisis

PRIMER VISTAZO

006 Tron 2.0: Killer App
008 Colin McRae Rally 2005
012 Goldeneye: Rogue Agent

PLAY: MORE

082 Clase Maestra: Hitman Contracts
088 Explicación DVD
090 El Gran Reto

ACTUALIDAD

010 Noticias
014 Los más vendidos
016 Avances
020 Cartas

94 Sesión de cine

96 Próximo número

REPORTAJES

022 Silent Hill 4: The Room
030 Halo 2
038 Prince of Persia
044 Brothers in Arms

ANÁLISIS

056 Thief: Deadly Shadows
062 Shrek 2
064 Shadow Ops: Red Mercury
068 Indycar Series 2005
070 Mashed

PLAY: LIVE

074 Noticias

DEMOS DE XBOX LIVE

» Crimson Skies: High Road to Revenge

DEMOS

» Ninja Gaiden
» Van Helsing
» Galleon
Contenido Descargable
» Rainbow Six 3 Carnival

PELÍCULAS EN EL DVD

» Driv3r
» Mashed
» Serious Sam 2
» The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay
» The Making of Sudeki
» XNA Tech Demos



Tron 2.0: Killer App

Vuelve a holgazanear ante un PC

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: CLIMAX

EDITOR: BUENA VISTA

LANZAMIENTO: OTOÑO 2004

JUGADORES: 1; 2-16 EN XBOX LIVE

Y SYSTEM LINK

▶ SIGUIENDO todos los gigabytes de belleza del anterior shooter para un solo jugador, este programa digitaliza una vez más a los jugadores para llevarlos al interior de una enorme computadora central. Algunos megalómanos y el omnipresente y malvado "usuario" Thorne se han apoderado del sistema de la computadora, por lo cual, y después de ser absorbidos en este peculiar universo, los jugadores tendrán que abrirse camino a través de más de treinta niveles llenos de programas francamente mosqueados, similares a los humanos en su comportamiento, en un intento de desactivar al dictador digital.

Todos los entornos son absolutamente fieles a los de la película original, y nuestro resistente héroe cuenta con un sorprendente arsenal con 16 armas a su disposición, incluyendo granadas digitales, rifles de ciberfrancotirador y los petrificantes discos de energía de la peli. La acción discurre de modo muy suave, y es tremendamente divertido romper y rasgar oleada tras oleada de chicos malos con todo tipo de armas electrónicas. Como detalle final, el personaje central puede personalizarse completamente, desde las armas e instrumentos hasta los escudos, pasando por los atributos y habilidades individuales del jugador. Sin embargo, crear tu propio traje de lycra inarrugable tipo *Tron* y colgarlo en

Internet, como hizo el mes pasado un *fan* del juego bastante torpe, no es en absoluto recomendable.

¿Recuerdas las Motos de Luz de la película (mortales motocicletas, generadas alrededor de los jugadores desde un simple haz de energía)? Pues bien, han vuelto, y los aspirantes podrán correr a su entero y virtual placer contra la IA o contra oponentes humanos. Aún mejor, gracias al muy logrado modo *OverRide*, nuevo en el juego, los jugadores podrán alternar sin interrupción entre el combate en primera persona y el combate entre vehículos en un abrir y cerrar de ojos.

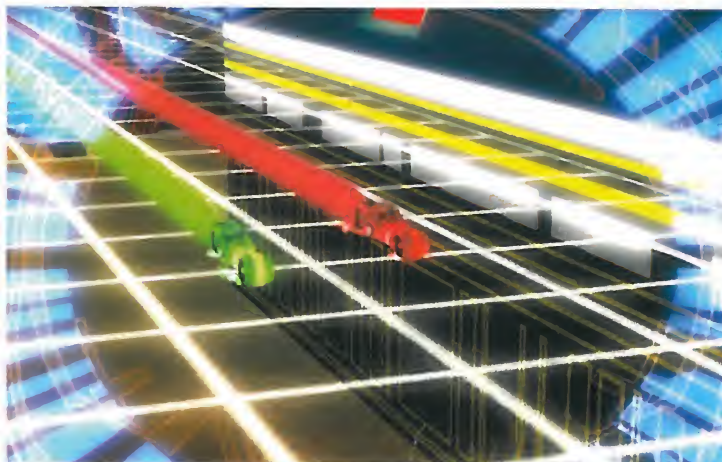
A diferencia de sus predecesores, *Tron 2.0: Killer App* ha visto cómo su modo multijugador ha sido completamente rediseñado, y varios submodos diferentes colocan a este programa muy por encima de otros shooters que andan por ahí fuera. Hasta 16 jugadores pueden tomar parte en la típica locura multijugador que corre sobre el System Link o sobre Xbox Live (incluyendo todas las nuevas características de Xbox Live 3.0), incluidas las variantes *deathmatch* personalizables. Si buscan un toque de estrategia, los jugadores pueden elegir seis tipos diferentes de combatiente (cada uno de ellos con diferentes atributos y estilos de juego) dentro del modo multijugador basado en equipos. Se aporta variedad a los *deathmatches* clásicos con las batallas entre Programas y Motos de Luz (hombre contra máquina), punto este en el que funciona nuevamente el modo *OverRide*.

Si *Killer App* cumple lo que promete, y mejora el bombazo del programa para PC del año pasado, *Tron* podría llenar todo un disco duro entero de nuevos *fans*. Por cierto, ¿dónde habremos puesto ese traje de lycra que brilla en la oscuridad...?

↑ Líquidalo y salta luego sobre su moto usando el estupendo modo *OverRide*.



↑ Los programas con uso de razón son solamente bits de datos.



↑ Las excelentes carreras de Motos de Luz vuelven, y corren más que nunca.



↑ Las Motos de Luz dejan tras ellas una muralla sólida que te encerrará.



↑ Trepidantes batallas multijugador tienen lugar en diez estupendos mapas.

INFORMACIÓN ADICIONAL

► PARRILLA DE ENERGÍA

Killer App presenta diez nuevos y brillantes escenarios multijugador más que la versión previa para PC, todos ellos fielmente recreados para captar la atmósfera de la película. A través de Xbox Live se prometen, igualmente, más descargas y nuevos diseños para el juego en un futuro.

► ¿QUÉ HAY TRAS UN NOMBRE?

Algunos de los malévolo e infectos programas contra los que tendrás que luchar llevan nombres bastante reales, como Programas de Seguridad, Buscadores de Recursos y Trazadores, entre otros.



↑ El desarrollador Climax ha programado, incluso, una Moto de Luz en edición especial para Xbox. No sabemos si aparecerá en el juego final.

HACIENDO CHATARRA

Diversos tipos de tropas virtuales pueblan el universo de *Tron*, y durante los combates basados en equipos, los jugadores pueden escoger entre los mismos para aportar profundidad a sus escuadras. El combate basado en armas no es, sin embargo, el único método para luchar; los ataques cuerpo a cuerpo pueden ser igualmente efectivos. Y si todo falla, saca tu rifle de ciberfrancotirador y desmonta a los Programas de sus motocicletas.



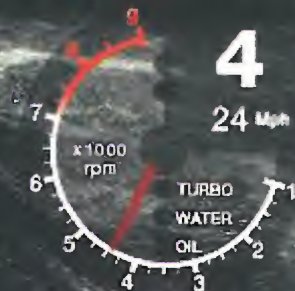
↑ Los combates cuerpo a cuerpo son bastante duros.



↑ Las persecuciones en carretera son muy habituales.



CERTINA



Las nuevas perspectivas brindan un mayor realismo.



Habrán coches clásicos en Colin 2005. ¡Hurra!

Colin McRae Rally 2005

La ley del rendimiento decreciente por los suelos

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: CODEMASTERS

EDITOR: CODEMASTERS

LANZAMIENTO: OTOÑO 2004

JUGADORES: 1-4; 1-8 LIVE; 1-32 ENLACE DE SISTEMA

SABEMOS qué estás pensando. ¿Un intento descarado de sacar pasta por la patilla? ¿Cuatro retoques para que aflojes otros 60€? A nosotros también se nos pasó por la cabeza. Al fin y al cabo, parece que fue ayer cuando *Colin McRae 04* llegó a nuestras Xbox... pero cómo cambian las cosas en un día. Visitamos a los chicos de Codemasters y descubrimos que le han metido de todo a esta quinta entrega, desde juego en Live hasta el efecto de latigazo cervical. Podemos afirmar tranquilos que el número cinco será un título muy distinto.

«Nuestra principal ventaja —dice el productor ejecutivo Jim Woods— es que esta temporada Colin no tiene coche. No estamos restringidos a un fabricante en concreto, y eso significa que podemos meter lo que nos apetezca. Vamos a recuperar un montón de viejos clásicos o a añadirlos por primera vez.» Y ahí es donde empiezan a abrirse las compuertas...

Además de la libertad para meter cuantos coches quieran, eso ha permitido a Codemasters implementar un nuevo modo de trayectoria profesional. Empezarás como novato, luego elegirás una senda que te lleve a los campeonatos del mundo. «Es un estilo de juego en el que te sientes el rey del mambo», dice Woods alegremente. «Puedes pasar por hasta 300 etapas y, una vez completadas, te tenemos reservada una gran, gran

sorpreza como premio. En fin, ¿queréis probarlo?» Hombreee...

Hay muchos cambios en *Colin* punto cinco, algunos tan sutiles que los pasarías por alto si no fuera porque hacen que te suden las manos. Nos da la impresión de que Codemasters quiere situarte justo en el asiento del conductor, hacer la experiencia lo más real posible. Como aperitivo, vuelve la cámara del parachoques, pero hay más. Si te sales de una derrapada, la perspectiva de la cámara fija es como si se saliera de sus 'goznes', lo cual da una sensación de pérdida de control y te obliga a recuperar la traza ideal. Si no lo logras, chocarás con el decorado. La pintura saltará justo ahí donde se produzcan los desperfectos y sufrirás una ligera conmoción por el golpe. Te tiembla la visión, igual que si acabaras de estamparte de cabeza contra un árbol, suponemos.

Si combinamos esto con un indicador de desperfectos que muestra por primera vez en la serie *McRae* dónde ha sufrido daños tu coche, obtenemos una experiencia que te hace cuidar de tu propia seguridad. Nos sentimos como viejecitas al volante, desesperados por no chocar. «Te acostumbras —dice Woods—. Al nivel de introducción tendríamos que llamarlo 'nivel yaya'. A todos les pasa igual; después de todo, esto es lo más parecido que encontrarás a participar en un rally, pero espera a pillarle el tranquillo: no se parece a nada a lo que hayas jugado.» Y es verdad. Aún quedan elementos por implementar, opciones súper secretas (pero por las que vale la pena esperar) y cuestiones y cosillas como para parar un tren, pero *Colin McRae 2005* ya da claras muestras de ser más que una simple puesta al día. Y eso sin hablar de las opciones para Live con las que cuenta.

CAR SELECT.

RANKING: TIME

STRATOS

Use envelope-style to check out list

ENGINE

2418 cc

6 cylinders

190 BHP

TRANSMISSION

RWD

WEIGHT

980 kg

Stratos

Lancia Stratos HF



Antes de elegir, le puedes dar un completo vistazo a sus prestaciones.



Cada textura se ha diseñado especialmente para la quinta entrega.



↑ Según tu posición, el público te animará o te abucheará en consonancia.



↑ Las sombras inteligentes son sólo un pequeño añadido en tan mejorado juego.

COLIN SE PASA A LINE



En *Colin 04* podías subir puntuaciones a Live, pero esta vez habrá un modo de etapa única para ocho jugadores. Te enfrentarás mano a mano con otros pilotos en la misma etapa, pero ellos aparecerán como fantasmas para evitar colisiones. A lo largo de la carrera se te darán estadísticas sobre los demás corredores para que sepas cómo anda la competencia, y podrás incluso ir a todo trapo en rallies personalizados. Añade a eso la opción System Link para ocho consolas y un sistema de clasificaciones mundiales, y el resultado es un sólido título multijugador. ¡Qué habrán dejado para *Colin 06*!



↑ ¿Tienes un volante? La cámara del capó para ti.



↑ Es tan vistoso que hasta pararías a hacer fotos.

INFORMACIÓN ADICIONAL

BARRO Y ESTRELLAS

El barro salpica por todas partes en los lluviosos caminos rurales, así que el equipo de desarrollo contempla la inclusión de un botón de limpiaparabrisas. Si la visibilidad se enturbia, no tienes más que activarlos para eliminar parte del fango.

MÁS COCHES

Ya hay un 50 por ciento más de coches que en el juego anterior. Informaremos de cuáles son a medida que se acerque el lanzamiento, pero ten por seguro que pondrán a cien a los entusiastas de los rallies.

¡UUUH, FUERA!

Si pasas ante una multitud en primera posición, te aclamarán y harán sonar bocinas por ti. Llegas rezagado tras el pelotón y te ignorarán por completo o te harán pederretas. Eso sí es cuidado por el detalle.



↑ Aplaudimos al saber que el Peugeot 256 volverá a los recorridos. ¡Qué bueno va a ser esto!



GoldenEye: Rogue Agent

Si te gusta Bond, no podrás resistirte

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: EALA

EDITOR: EA

LANZAMIENTO: OTOÑO 2004

JUGADORES: 1-4 PANTALLA PARTIDA;
2-16 XBOX LIVE

BBOND ha vuelto, pero no por mucho tiempo, en este retorcido FPS, donde jugarás en el bando de los malos y no como el encantador agente británico.

Serás un agente del M16 que se ha vuelto malo, expulsado del programa de entrenamiento 00 por su temeridad y brutalidad. Después de perder un ojo al más puro estilo *Kill Bill* contra el Dr. No, te pasarás al bando de Goldfinger, cuyos técnicos te implantarán un ojo cibernético de tono dorado con unos utensilios especiales (visión nocturna, sensores de calor, etc.), que te otorgará tu nuevo nombre: GoldenEye. A medida que te ganes la confianza del jefe teniendo éxito en tus misiones contra el Dr. No, las recompensas te permitirán mejorar tu ojo, utensilios y armamento.

Aunque, claramente, no es una secuela del famoso shooter *GoldenEye* de Nintendo, *Rogue Agent* utiliza el mismo título y tiene toda la pinta de estar a su altura. Para conseguirlo, se ha juntado un equipo de ensueño. La parte de la programación incluye miembros del equipo que han sido decisivos en el desarrollo de juegos como *Halo*, *Splinter Cell* y *Counter*

Strike. El modelado de los personajes será realizado por Rene Morel, principal diseñador de personajes de la película CGI *Final Fantasy*; el vestuario estará diseñado por Kym Barret, que ganó un Oscar por *Matrix*; mientras que la música será de Paul Oakenfold. Y lo más significativo: EA tiene a bordo a Sir Ken Adam, el hombre que diseñó el universo clásico de Bond en las películas. Guaridas en volcanes, ciudades submarinas, cavernas de alta tecnología... sea lo que sea, él lo creó.

EA también está deseando innovar en la jugabilidad, demostrando que podrás prender fuego a charcos de gasolina que salen de depósitos de combustible agujereados y tirarte de cabeza para protegerte mientras ves las llamas correr por el chorro hasta la fuente, envolviendo en una bola de fuego al vehículo incontinente y a todo lo que le rodea. Los ataques cuerpo a cuerpo también serán abundantes, particularmente donde la munición sea escasa, y *GoldenEye* podrá agarrar a los enemigos, darles puñetazos, golpearlos con la pistola, darles golpes de kárate, y mucho más. Los ataques a distancia incluirán la habilidad de lanzar granadas desde las manos de aquellos que ya las tenían preparadas, provocando explosiones que eran para ti.

La mejor noticia de todas es que *Rogue Agent* disfrutará de compatibilidad total con Live gracias al nuevo acuerdo entre Microsoft y EA. Las opciones multijugador son una parte enorme de este juego, del que tendremos más noticias pronto (mientras tanto, puedes ir viendo *Vive y Deja Morir*).

↑ Con los malos, tu arma será ligeramente mayor que una Walther PPK.



↑ Oddjob, como su nombre indica hace los trabajos desagradables.



↑ La cámara acorazada será uno de los objetivos primordiales.



EN COMPAÑÍA DE LADRONES Y LOCOS



COMO AHORA ESTÁS en el otro bando de las películas de Bond, en el papel del cómplice malvado GoldenEye, tendrás que trabajar con los enemigos más antiguos de Bond, unos como amigos y cómplices de tu malvado jefe Goldfinger, otros en el bando de su archienemigo, el Dr. No. Estos incluyen a Oddjob con su bombín, Scaramanga con sus tres pezones, la pícara Xenia Onatopp y la ambiciosa Pussy Galore.



↑ Goldfinger: gangster, avaricioso, golfo y pelirrojo.



↑ Dr. No: chiflado, desagradable, con manos nuevas y atómico.

INFORMACIÓN ADICIONAL

>> VIVE Y DEJA MORIR

Habrás más mapas multijugador que en la Campaña, con todos los modos jugables en Live. Los personajes controlados por la IA tomarán escudos humanos, serán conscientes de los cambios de entorno y aprenderán tu forma de jugar. Los modos previstos incluyen un simulador de deathmatch y wargames basados en objetivos.

>> BOND A BORDO

Las trampas mortales estarán presentes de forma abundante en los modos individual y multijugador. Activaremos trampas mortíferas, incluyendo un transbordador espacial fuera de control en la estación espacial Moonraker. También esperamos que haya un tanque de tiburones y quizás una piscina de pirañas.



↑ Hey, eres un malvado agente rebelde trabajando para un jefe criminal internacional: ¿qué te preocupa si un secuaz del Dr. No dispara a un rehén?



Esplendor en la hierba

El esperado Pro Evolution Soccer 4 llegará por fin este otoño a Xbox incorporando con una larga lista de novedades



ERA, sin duda, uno de los anhelos más fervientes de todos los aficionados a los juegos futboleros, y pronto se va a convertir en realidad: la saga Pro Evolution Soccer de Konami va a debutar por fin en Xbox, y lo va a hacer con la que promete ser la mejor entrega hasta el momento.

Aunque una de las "margaritas" a nivel informativo sigue deshojándose, pues continúa sin confirmarse si PES 4 contará con opciones para Xbox Live, lo cierto es que la compañía japonesa sí ha desvelado una amplia serie de detalles sobre otros aspectos del juego, además de hacer públicas las primeras capturas de pantalla, que acompañan estas líneas.

El juego está siendo desarrollado por el prestigioso estudio ubicado en Tokio y liderado por el legendario Shingo "Seabass" Takatsuka, y pretende reforzar algunos

de los aspectos más característicos de la saga, como son su intuitivo sistema de control y su realismo, especialmente en lo relativo a los movimientos de los jugadores.

Entre las principales innovaciones del juego se pueden destacar las nuevas técnicas para ejecutar las penas máximas y también para realizar los lanzamientos de faltas, ya sean directos o indirectos.

Otra peculiaridad realmente interesante del juego es que se han reforzado las habilidades individuales de los jugadores, especialmente de los *cracks*. Ahora estos podrán realizar controles rápidos y precisos del balón o pasar el esférico al primer toque, entre otras "proezas" balompédicas. También se ha mejorado notablemente el sistema de *dribbling*, para que regatear a los oponentes sea mucho más sencillo y podamos realizar acciones mucho más espectaculares.

Pero tal vez el aspecto más pintoresco del juego sea el protagonismo que los colegiados van a adquirir en el desarrollo de los partidos: PES 4 se va a convertir en el primer juego de la saga en la que los árbitros tendrán presencia física real, y además contarán con una IA sumamente elaborada que les permitirá reaccionar adecuadamente en todo momento a las diversas situaciones que acontezcan en el campo. Los árbitros van a tener un papel más importante que nunca.

Finalmente hay que resaltar que esta cuarta entrega de la saga contará con la presencia de nuevos equipos internacionales y de diferentes ligas, con nuevas pantallas para controlar diversos aspectos previos al desarrollo de los partidos y, en definitiva, con una larga lista de novedades que iremos desglosando a medida que se acerque el lanzamiento del juego.





iCuánto tiempo!

Blinx, uno de los personajes más carismáticos de Xbox, vuelve a casa por Navidad

NOS ATREVERÍAMOS a decir que es uno de los juegos más injustamente infravalorados del catálogo de Xbox, y es que, más allá de su calidad intrínseca, el mérito de aportar ideas nuevas a un género tan trillado como el de las plataformas merecía un reconocimiento que, por desgracia, no se le otorgó en su momento.

Claro que, a veces, como decía Paco Costas en aquel legendario programa, la vida te da una segunda oportunidad, y Blinx va a tener la suya con *Blinx 2*:

Dueños del Tiempo & Espacio, que será desarrollado de nuevo por Artoon y que será publicado estas próximas navidades.

El juego contará con una línea, desarrollo y aspecto similares a los de su predecesor, pero aportará una buena cantidad de novedades, entre las que destacan poderosamente la incorporación de un modo de juego cooperativo para dos jugadores, y la inclusión de un modo batalla en el que podrán competir en una sola consola un máximo de cuatro jugadores. En fin, tiempo al tiempo...



↑ Alguien está a punto de perder una de sus 7 vidas...

Made in Spain

Scrapland, distribuido internacionalmente

SURGIDOS de las cenizas de lo que fue Rebel Act Studios -los creadores del juego para PC *Blade: The Edge of darkness*-, MercurySteam es un grupo español de programación ubicado en Madrid que ya trabaja en su primer proyecto, bautizado como *Scrapland*. Este juego 3D de acción futurista será publicado para Xbox y PC y contará con distribución a nivel internacional gracias al acuerdo firmado con Enlight; esto ha traído consigo otra sorpresa adicional, y es que el respetado American McGee se va a convertir en Productor Ejecutivo del juego.

Nuestro papel es el de D-Tritus, un robot ensamblado a partir de trozos de chatarra con el que podremos deambular por Chimera, una futurista ciudad poblada por singulares personajes. Nuestro principal cometido será entablar espectaculares combates aéreos, y para ello podremos construir nuestra propia nave.



↑ Así de bonita es Chimera.

Se espera que el juego sea publicado dentro de lo que queda de este mismo año.

Vuelve GTA

San Andreas llegará a Xbox

AUNQUE, como ya viene siendo habitual, Rockstar anunció que la nueva entrega de su aclamada saga *GTA* sería publicada en exclusiva para PS2, finalmente el juego va a llegar también a otros sistemas, entre ellos Xbox...



Esta nueva entrega de la serie presenta una jugabilidad muy similar a la de sus predecesoras, y casi con toda seguridad va a seguir careciendo de juego *on line*, según han confesado sus creadores. Lo que sí tendrá el juego es un nuevo argumento, que tiene como protagonista principal a Carl Johnson, un tipo que regresa después de diez años a la ciudad de Los Santos (ubicada en el estado de San Andreas) para afrontar una complicada situación: su madre ha sido asesinada, su familia está en problemas, y sus amigos de la infancia atraviesan una situación más que comprometida. El juego nos dará una buena ración de lo de siempre: libertad de acción para recorrer las calles de la ciudad a pie o al volante de algún vehículo, mientras intentamos acometer las misiones que nos surjan en nuestro periplo.

Breves

FAR CRY MÁS LEJOS

Ubi Soft acaba de hacer público que el lanzamiento de *Far Cry Instincts* para Xbox se retrasa hasta principios del año que viene. Como ya os hemos contado, se trata de una nueva versión del juego publicado hace algunos meses con gran éxito para PC.

LLEGA DIGIMON

Atari ha hecho público que este mismo otoño publicará para Xbox el juego *Digimon Rumble Arena 2*. Se trata del debut de esta popular serie en nuestra consola, y lo hará con un juego 3D que nos ofrecerá espectaculares combates en diversas arenas.

MUCHO FUTURO

Future Publishing ha llegado a un acuerdo con Microsoft para extender la licencia para publicar a nivel internacional la Revista Oficial Xbox hasta el año 2011. Como segunda lectura de este acuerdo se puede extraer que la consola de Microsoft tiene cuerda para rato...

OTRO GALÁCTICO

Un mito viviente de la programación, el venerado Dino Dini, ha anunciado que está trabajando en un nuevo juego de fútbol -el género que le dio la gloria- para la compañía DC-Studios. De momento no se han confirmado ni más detalles ni una fecha aproximada para su publicación.

¿No lo extrañabas?

EA publicará el próximo juego de la saga Oddworld

DESPUÉS de que Microsoft le diese la carta de libertad a Oddworld Inhabitants, éstos han llegado a un acuerdo con Electronic Arts para que ellos sean los encargados de la distribución a nivel internacional del que será el cuarto juego de la saga *Oddworld*.

Después del éxito de público y crítica conseguido por las tres primeras entregas de esta serie, relativamente pronto -el año que viene- podremos disfrutar de la nueva entrega de *Oddworld* que, eso sí, contará con una buena cantidad de sustanciosas novedades: para empezar, es ya casi seguro que Abe no será el protagonista principal del juego, y también es muy posible que el desarrollo del juego tenga muy poco que ver con sus predecesores, al menos en lo relativo a términos de jugabilidad. La nueva estrella del juego se llama Stranger, y es una especie de caza recompensas al estilo del salvaje oeste americano que tendrá que perseguir a diferentes malhechores a través del universo Oddworld. Suena bien, ¿no?

Inteligencia Artificial

Vivendi publicará el juego de la película Robots

CREADO por el mismo equipo que dio forma a la divertida *Ice Age*, *Robots* es otro filme de animación de los estudios de la Fox que va a contar con su versión en forma de videojuego, que va a ser desarrollado y distribuido por Vivendi.

Robots gira en torno a las peripecias de Rodney Copperbottom, un simpático robot que tendrá que intentar desbaratar los maquiavélicos planes del malvado tirano de turno.

Este argumento dará pie a un entretenido juego de acción que será publicado a principios de 2005 (coincidiendo con el estreno de la película). Una de las peculiaridades de *Robots* es que Rodney podrá utilizar las diferentes partes de su cuerpo para resolver las distintas situaciones que se le presenten a lo largo de su misión.



↑ ¿Quién es el gracioso que ha dicho que pierdo aceite?



FECHA DE LANZAMIENTO DE LOS PRÓXIMOS JUEGOS PARA XBOX

FECHA	JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR
2004	ADVENT RISING	MAJESCO	VIVENDI UNIV.
	AUTO MODELLISTA: US TUNED	CAPCOM	CAPCOM
	BC	INTREPID ENT.	MICROSOFT
	CONAN	CAULDRON	TDK
	DEAD MAN'S HAND	HUMAN HEAD	ATARI
	DRIV3R	REFLECTIONS	ATARI
	FABLE	BIG BLUE BOX	MICROSOFT
	FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL	INTERPLAY	AVOLON
	FX RACING	MILESTONE	POR CONFIRMAR
	HALO 2	BUNGIE	MICROSOFT
	HEADHUNTER: REDEMPTION	SEGA	SEGA
	KAMEO: EOP	RARE	MICROSOFT
	KILL SWITCH	NAMCO	POR CONFIRMAR
	KOREA: FORGOTTEN CONFLICT	PLASTIC REALITY	CENEGA
	MASTERS OF THE UNIVERSE	SAVAGE	TDK
	MTX: MOTOTRAX	LEFTFIELD	ACTIVISION
	NEVEREND	MAYHEM	POR CONFIRMAR
	NINJA GAIDEN	TECMO	MICROSOFT
	PILOT DOWN	WIDE GAMES	WANADOO
	TOCA RACE DRIVER 2	CODEMASTERS	CODEMASTERS
	RICHARD BURNS RALLY	WARTHOG S'DEN	SCI
	SAMURAI JACK: THE SHADOW OF AKU	AMAZE ENT.	SEGA
	STEEL BATTALION: LINE OF CONTACT	CAPCOM	CAPCOM
	SUDEKI	CLIMAX	MICROSOFT
	TENCHU: RETURN FROM DARKNESS	K2	ACTIVISION
	THE FAST AND THE FURIOUS	GENKI	VIVENDI UNIV.
	THE SUFFERING	MIDWAY	MIDWAY
	TRIVIAL PURSUIT: UNHINGED	ARTECH	ATARI
	WORLD CHAMPIONSHIP RUGBY	SWORDFISH STU.	ACCLAIM
	CHRONICLES OF RIDDICK	STARBREEZE	VIVENDI UNIV.
	DRAKE	MAJESCO	VIVENDI UNIV.
	EURO 2004	EA	EA
	FULL SPECTRUM WARRIOR	PANDEMIC	THQ
	LOW: SHOWDOWN	ACCLAIM	ACCLAIM
	MAFIA	ILLUSION SOFT.	TAKE 2
	METAL SLUG 3	SNK PLAYMORE	SNK PLAYMORE
	OP. FLASHPOINT: COLD WAR CRISIS	CODEMASTERS	CODEMASTERS
	SHADOW OPS: RED MERCURY	ZOMBIE	ATARI
	SNK VS. CAPCOM CHAOS	SNK PLAYMORE	SNK PLAYMORE
	SPIDER-MAN 2	TREYARCH	ACTIVISION
	THIEF: DEADLY SHADOWS	ION STORM	EIDOS
	100 BULLETS	ACCLAIM	ACCLAIM
	AMERICA'S 10 MOST WANTED	STUDIO 3	PLAY IT
	BURNOUT 3	CRITERION	EA
	CALL OF CTHULHU	POR CONFIRMAR	HEADFIRST
	CONFLICT: VIETNAM	PIVOTAL GAMES	SCI
	FIGHT NIGHT 2004	EA	EA
	MEN OF VALOR: THE VIETNAM WAR	2015 INC	VIVENDI UNIV.
	MECHASSAULT 2	DAY 1	MICROSOFT
	PLAYBOY: THE MANSION	ARUSH	UBISOFT
	SITTING DUCKS	LSP	LSP
	SHELLSHOCK NAM 67	GORILLA GAMES	EIDOS
	RED NINJA: END OF HONOUR	TRANJI	VIVENDI UNIV.
	AMERICAN MCGEE'S OZ	CARBON6	POR CONFIRMAR
	AREA 51	MIDWAY	MIDWAY
	ARMADA 2	POR CONFIRMAR	METRO
	A SOUND OF THUNDER	COMPUTER ART.	BAM!
	AUSTIN POWERS	POR CONFIRMAR	TAKE 2
	BAD BOYS II	BLITZ	EMPIRE
	BALLERS	MIDWAY	MIDWAY
	BATTLEFIELD 1942	EA	EA
	BLACK 9	MAJESCO	VIVENDI UNIV.
	BLACK & WHITE: NEXT GEN	LIONHEAD	MICROSOFT
	BLOODRAYNE 2	MAJESCO	POR CONFIRMAR
	BLOODY WATERS	PINEAPPLE INT.	POR CONFIRMAR
	BREAKDOWN	NAMCO	POR CONFIRMAR
	BREED	BRAT DESIGNS	CDV
	CALL OF DUTY	SPARK	ACTIVISION
	CHARLIE'S ANGELS	POR CONFIRMAR	UBISOFT
	CHRONOS	SABER 3D	POR CONFIRMAR
	COLD WINTER	SWORDFISH STU.	VIVENDI UNIV.

*Estas fechas están sujetas a cambios.

LOS MÁS VENDIDOS



PARECE que últimamente nuestro olfato anda bastante afinado, y si no, no hay más que ver como los dos juegos que encabezan la lista de títulos más vendidos han desfilado recientemente por la portada de nuestra revista. El imparable ascenso de *Driv3r* ha conseguido incluso algo que parecía muy difícil: arrebatarse el primer puesto al formidable *Ninja Gaiden*. Los datos, como siempre, nos los ha facilitado Centro Mail.

1. DRIV3R

EDITOR: ATARI DESARROLLADOR: REFLECTIONS

Ya decíamos que este juego le iba a plantar cara a la mismísima serie *GTA*, y de hecho sus ventas reflejan que ha conquistado a un amplio número de jugadores.

2. NINJA GAIDEN

EDITOR: TECMO DESARROLLADOR: TEAM NINJA

Si no fuera porque la censura probablemente se encargaría de impedirlo, estamos seguros de que Ryu haría que rodarían cabezas por perder el primer puesto.

3. DINO CRISIS 3

EDITOR: CAPCOM DESARROLLADOR: CAPCOM

La legendaria saga de Capcom dio un salto al espacio y ahora lo hace en la lista de juegos más vendidos. Cuidado: dinosaurios sueltos...

4. TOCA RACE DRIVER 2: THE ULTIMATE RACING SIMULATOR

EDITOR: CODEMASTERS DESARROLLADOR: CODEMASTERS

Sigue siendo una de las opciones más sólidas para los aficionados a los juegos de conducción, y parece que los usuarios lo tienen presente

5. FULL SPECTRUM WARRIOR

EDITOR: THQ DESARROLLADOR: PANDEMIC

Este formidable combinado de acción y estrategia demuestra que los juegos bélicos siguen dando mucha guerra en nuestra consola.

6. RALLISPORT CHALLENGE 2

EDITOR: MICROSOFT DESARROLLADOR: DIGITAL ILLUSIONS

Sus opciones monojugador son ciertamente buenas, pero es que su apartado multijugador para Xbox Live lo convierten en una verdadera joya.

7. RED DEAD REVOLVER

EDITOR: TAKE 2 DESARROLLADOR: ROCKSTAR

Los creadores de la saga *GTA* demuestran que también saben hacer otro tipo de juegos, y este shooter con tintes de western es una buena prueba de ello.

8. STATE OF EMERGENCY

EDITOR: TAKE 2 DESARROLLADOR: ROCKSTAR

Otro título de los creadores de la saga *GTA* que logra hacerse con un puesto en esta lista para confirmar el talento de Rockstar.

9. OBSCURE

EDITOR: MICROIDS DESARROLLADOR: HYDRAVISION

Sin duda alguna, una de las grandes sorpresas de la temporada. Un sorprendente *survival horror* con estética heredada de pelis como *The Faculty* o *Scream*.

10. UEFA EURO 2004

EDITOR: EA DESARROLLADOR: EA SPORTS

La Eurocopa acabó con la sorprendente victoria de los griegos, mientras, el juego oficial se aferra al último puesto de la lista.

ESTADÍSTICAS XBOX

¿Cuál de los nuevos juegos basados en la saga de Star Wars te parece más interesante?

LEYENDA



	Republic Commando	77 %
	Los Caballeros de la Antigua República 2	12 %
	Battlefront	11 %

Si quieres participar en nuestras estadísticas, visita nuestra página Web: www.revistaoficialxbox.net.



Kingdom Under Fire: The Crusaders

Carnicería a base de cortar gargantas

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: PHANTAGRAM

EDITOR: MICROSOFT

LANZAMIENTO: OTOÑO 2004



Podría haber llegado mucho antes y podría parecerse a *Dynasty Warriors* con duendes añadidos, pero hemos jugado con *Kingdom Under Fire* y podemos contarte que resulta un poco como meterse en la batalla de los Campos de Pelennor de *El Señor de los Anillos*. Un reto casi imposible de ganar que se muestra frente a nosotros... y lo conseguimos.

Aunque el sistema de control deja todavía algo que desear, no podemos por menos que impresionarnos ante el número de personajes en pantalla, desde batallones enteros de infantería hasta arqueros, pasando por los piqueros. De hecho, más de 100 luchadores individuales estarán en pantalla durante cualquier combate, todos ellos intentando provocar la mayor carnicería posible.

Puedes escoger entre jugar como humano o tomar la perspectiva de las fuerzas de la oscuridad. Reducido a sus términos básicos, el juego requiere que encuentres a varios enemigos principales y que los derrotes. Todo ocurre en tiempo

real (nada de chorradas tipo estrategia por turnos, chicos) y, contando con que tienes un escuadrón de hombres armados que dirigir, esto no va a ser, desde luego, un paseo por el parque.

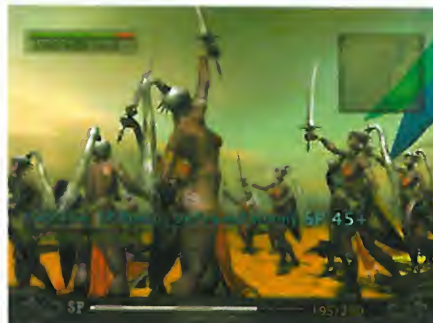
La IA del enemigo hará que éste nos ataque por los flancos, nos tienda emboscadas o nos machaque contra el suelo, simple y llanamente. Si los elfos oscuros o los orcos piensan que están en problemas, harán rápidamente cuanto esté en sus manos para solucionar las cosas a su favor. Afortunadamente, cuando la batalla haya acabado tendrás la oportunidad de entrenar más a tus tropas, recoger suministros tales como nuevo armamento, o simplemente ir al *pub* (pues sí, va en serio) a mejorar vuestra moral. Desde luego, suena como si se tratase de un juego al que podríamos engancharnos con facilidad...



↑ La IA de tu equipo se las apañará bien con el resto de los enemigos.



↑ Vale; ahora ¿quién va a ser el chulito que le cante las cuarenta a este animal?



↑ Damas con garras de las fuerzas oscuras. Cuidadito, las chicas son guerreras.



↑ Vete primero a por el líder para ganar la batalla.

Campo de batalla

Cómo sacar el mejor partido de tu matanza...

»» TU BARRA DE SALUD

Asegúrate de que tu barra de salud no desciende hasta un nivel crítico; eres el jefe y la moral de tu escuadra se vería directamente afectada.

»» TU PUNTO DE RUTA

Te señala las tareas más inmediatas que tengas a mano. Aquí, debes destruir una catapulta. Seguirlo o no es cosa tuya.

»» PUNTOS DE EXPERIENCIA

Gana batallas para cargar el medidor de puntos de experiencia. Esto te proporcionará magia élfica o potentes ataques para los humanos.

»» MAPA

Observa lo que cualquier división de tus tropas está haciendo en cualquier momento. Guíalos en movimientos de pinza, para flanquear al enemigo o para emboscarlo.

»» PORTAESTANDARTE

Un buen modo de saber dónde está tu equipo. Si el portaestandarte cae, tú recogerás la bandera. También ayuda para saber quién es quién en el campo de batalla.



↑ La magia centelleante significa que todo va bien.



↑ De rodillas y fuera de combate. Hala, a casa.

Ábrete paso hasta el número 1.



Microsoft
game studios



"¿Silencio, por favor?" ¡Venga! Vamos a pasar de formalidades ¿no? Top Spin es un juego de tenis sin miedo a jugarlo tal y como es en la realidad. Toda la emoción de si entró o no entró, de las voleas en picado y las explosiones de malhumor están en tus manos. Coge una pista en el servicio Xbox Live™ y listo para servir irónicos comentarios con un revés endiablado. Métete en la Red y entra en XSN Sports en tu PC para seguir tu actual clasificación mundial. Ya juegues como Sampras, Kournikova, Hewitt o como tú mismo, tendrás que arriesgar para lograr ser el rey de la pista. Pero, por favor, no intentes en casa 'lo' del pelotazo entre las piernas.

TOP SPIN™



it's good to play together

xbox.com/topspin

©2003 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos. Microsoft, Top Spin, Xbox, los logotipos Xbox, el logo XSN Sports, el logo Microsoft Game Studios y Xbox Live son marcas registradas o bien marcas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/o en otros países. El icono de clasificación por edad es una marca de Interactive Entertainment Rating Board. Los nombres de productos y compañías reales aquí mencionados pueden ser marcas registradas de sus respectivos dueños.



↑ *Psi-Ops* es toda una sugerente promesa para los amantes de los juegos de acción y sigilo.

OOOOMMM....



Las capacidades mentales del protagonista comprenden también el control mental que pone al enemigo bajo el manejo del jugador por un tiempo. La clarividencia le permite salirse de su cuerpo para ver lo que le espera en los próximos metros de forma inadvertida. La visión de aura es para ver cosas ocultas a la vista normal, y la succión provoca el estallido de la cabeza del enemigo.



↑ Enfoque práctico de la telequinesis.

Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

Ejemplo de física aplicada

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: MIDWAY

EDITOR: VIRGIN PLAY

LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE 2004



CON NOTABLE éxito entre la crítica especializada, *Psi-Ops* fue lanzado el pasado mes de junio en el mercado americano.

Al español, aún ha de tardar un poco en llegar. Según ha explicado Matthew Hubbard, de Midway, la tardanza se debe al completo doblaje al castellano que se ha efectuado y a su sincronización labial.

Psi-Ops es un juego de acción y sigilo de corte futurista que añade un interesante giro a la jugabilidad habitual en esta clase de títulos. El protagonista, Nick Scryer, dispone de una serie de poderes mentales que van de la telequinesis con la que mover objetos al control mental que le permite manejar el fuego, entre otros. La trama se desarrolla en un futuro cercano y arranca con una cuidada y espectacular cinemática que pone inmediatamente al jugador en situación. Nick es un soldado que cae prisionero de una organización terrorista llamada el Movimiento. Su primer objetivo es escapar de la base de los terroristas.

Psi-Ops parte de un concepto original y exhibe unas habilidades tecnológicas

poco frecuentes, especialmente en lo que concierne a la física del juego. También cuenta con un más que decente motor gráfico para un producto multiplataforma y unas atractivas secuencias de vídeo prerrenderizadas para narrar la historia. Tecnología y poderes mentales que harían palidecer de envidia al mismísimo Profesor Xavier. Nosotros ya lo hemos comprobado.



↑ Yep, también controla el fuego.



↑ Escapar no será nada fácil.



↑ *Psi Ops* está ambientado en un futuro cercano.



↑ Los efectos son espectaculares.



↑ La visión de aura en acción.

ESCRÍBENOS: Si tienes cualquier duda, queja, estás atascado en un juego o conoces un truco para alguno de los juegos de Xbox, no dudes en escribirnos a esta dirección: xbox.mad@mcediciones.es

COKTAIL DE PREGUNTAS
¡Hola equipo! Soy un fiel lector de vuestra revista y tengo algunas preguntas: ¿Por qué no ha salido *Silent Hill 3* en Xbox y si ha sido lanzado en PS2? Algunas veces nombráis juegos durante dos o tres entregas, ¿no podríais comentar algo nuevo? Había un error en el precio de un juego en la publicidad del último número de vuestra revista, creo que deberíais comprobar si los precios están bien cuando los anunciáis en vuestra revista. Por último, me gustaría ver en los análisis la nota de dos analistas, porque no todos tenemos el mismo gusto y me serviría mejor como referencia.

Juan
(carta)

La verdad es que no está del todo claro por qué *Silent Hill 3* no fue lanzado en Xbox. Puede que la segunda parte no vendiera lo suficiente, o quizá estaban enfrascados preparando la cuarta entrega de la serie; en cualquier caso, intenta hacerte con la versión de PC para tener la saga al completo. El tema de los avances siempre depende de la actualidad, de nuevas informaciones sobre juegos, nuevos datos, etc, por lo que habrá ocasiones en las que será necesario volver a informar sobre determinados títulos a los que ya hemos hecho referencia anteriormente. La importancia de muchos de ellos suele devenir en un goteo de información constante, produciéndose los casos que comentas. En cuanto a la publicidad, simplemente pudo ser un error en el anuncio de la tienda en cuestión, pero sería imposible comprobar cada precio, ya que podría tratarse de alguna oferta y promoción puntual que decidieran realizar por su cuenta. Para terminar (aún resumida, tu carta es bastante larga) no podemos negarte que la doble nota no sería una idea del todo mala, pero tal vez en lugar de ayudarte te confundiría: ¿con qué opinión te quedarías si cada uno diese una valoración radicalmente opuesta del mismo juego?

STEEL BATTALION
Me gustaría saber si hay programadas próximas descargas de más mapas para el *Counter-Strike* y, si las hubiera, saber si podríais adelantarlas fechas. Otra de las cuestiones que quisiera saber es si va a salir *Steel Battalion: Line of Contact* pero sin el mando, sólo el juego, puesto que tengo la primera parte y no necesito otro mando.

Bleq "El Único"
(Correo electrónico)

De momento, no tenemos ninguna fecha prevista para nuevos mapas o

SECCIÓN CARTAS

Revista Oficial Xbox Edición Española
Paseo San Gervasio 16-20 08022 Barcelona



Desde el foro

www.revistaoficialxbox.net

Master_Dan inaugura su participación en los foros anunciando una interesante encuesta que Konami ha colgado en su página Web. En esta encuesta, la compañía pregunta a los internautas con qué consola prefieren jugar en sus horas de ocio. **Halomaster** vuelve a sacar el tema de la censura de *Ninja Gaiden*, solo que esta vez viene a confirmar un dato en lo que la mayoría estamos de acuerdo: la censura ha sido mínima ya que se limita a evitar que cortemos la cabeza a los personajes humanos, dejando intactas todas sus posibilidades de juego. Lo que no creemos que pase nunca es lo que piensa **AxL** en este mismo hilo, como es el hecho de poder desactivar esta censura mediante algún tipo de truco. **Ventisca** tiene algunas dudas sobre *BreakDown*, del que ha visto numerosos avances y reportajes, pero que aún no ha podido probar. Sin duda, se trata de un título "peculiar" donde lo mejor del juego espera a los pacientes que avancen en la aventura. **Warmountain**, por su parte, aún no da crédito a la noticia del lanzamiento de *Pro Evolution Soccer 4* para Xbox, aunque se trata de una realidad totalmente contrastada y confirmada por parte de Konami. Si puedes pasarte por alguna tienda o centro comercial, podrás comprobar en los packs de Xbox + *Rallysport Challenge 2* como aparece una foto del juego en la parte posterior. Para intercambiar vuestras opiniones y solucionar vuestras dudas, nos encontraremos donde siempre: www.revistaoficialxbox.net.

contenido descargable de *Counter-Strike*, así que habrá que tener un poco de paciencia. Lamentablemente, en España no se ha puesto a la venta el juego *Line of Contact* por separado, lo que pone en una encrucijada a los que compraron la primera parte y que ahora tendrían que volver a hacer el desembolso completo. Esperemos que esto se solucione a corto plazo, pero puedes probar a comprar el juego de importación en algún país europeo como Inglaterra para no quedarte sin este magnífico juego para Xbox Live.

¿PHANTASY STAR ONLINE?
Tengo una flamante Xbox y me gustaría que respondierais a estas

preguntas: ¿cuando saldrá *Phantasy Star Online* o, más o menos, para cuándo llegará? ¿Vendrá *Nude* a España y, en tal caso, cuándo estará aquí? ¿Es cierto que *Halo 2* se retrasa hasta Navidad? He visto algunas imágenes de *Doom 3* para Xbox y parecían bastante peores de las que he visto para PC. ¿El juego tendrá ese aspecto o será como el de PC? ¿Qué noticias hay sobre *Virtua Fighter RPG* para Xbox?

Flenik

Previsto para noviembre o diciembre del año pasado, todavía no sabemos a ciencia cierta si *PSO* va a ser lanzado o distribuido en España, así que puede que la importación sea la única solución posible en este caso. Pero no todo son malas noticias, ya que

durante el E3 se anunció un título de la saga *Phantasy Star Universe* que tendrá su correspondiente versión para Xbox, cuya distribución esperemos que corra mejor suerte en nuestro país. Casi aciertas. *Halo 2* estará en nuestras manos el 9 de noviembre, y según se ha confirmado en las últimas fechas, también se podrá adquirir la edición especial anunciada para Estados Unidos, suponemos que de manera limitada. *Doom 3*, por su parte, va a ser de todo menos un juego mediocre, no te fíes de pantallas o vídeos del juego sin terminar. Por otro lado, es evidente que no alcanzará la resolución o la carga poligonal de un PC de última generación (más de un usuario de PC tendrá que dar las gracias si se ve y se mueve como en Xbox), pero gracias a la potencia del hardware de Xbox, creemos que la versión final conseguirá estar a la altura. *Virtua Fighter Cyber Generation* será un juego de rol orientado a los más jóvenes de la casa, respaldado por una compañía puntera como es Sega.

SE CUELAN SECUELAS
Me gustaría saber si *Sudeki* o *Fable* van a tener más entregas que continúen la historia de los juegos actuales.

Jony
(carta)

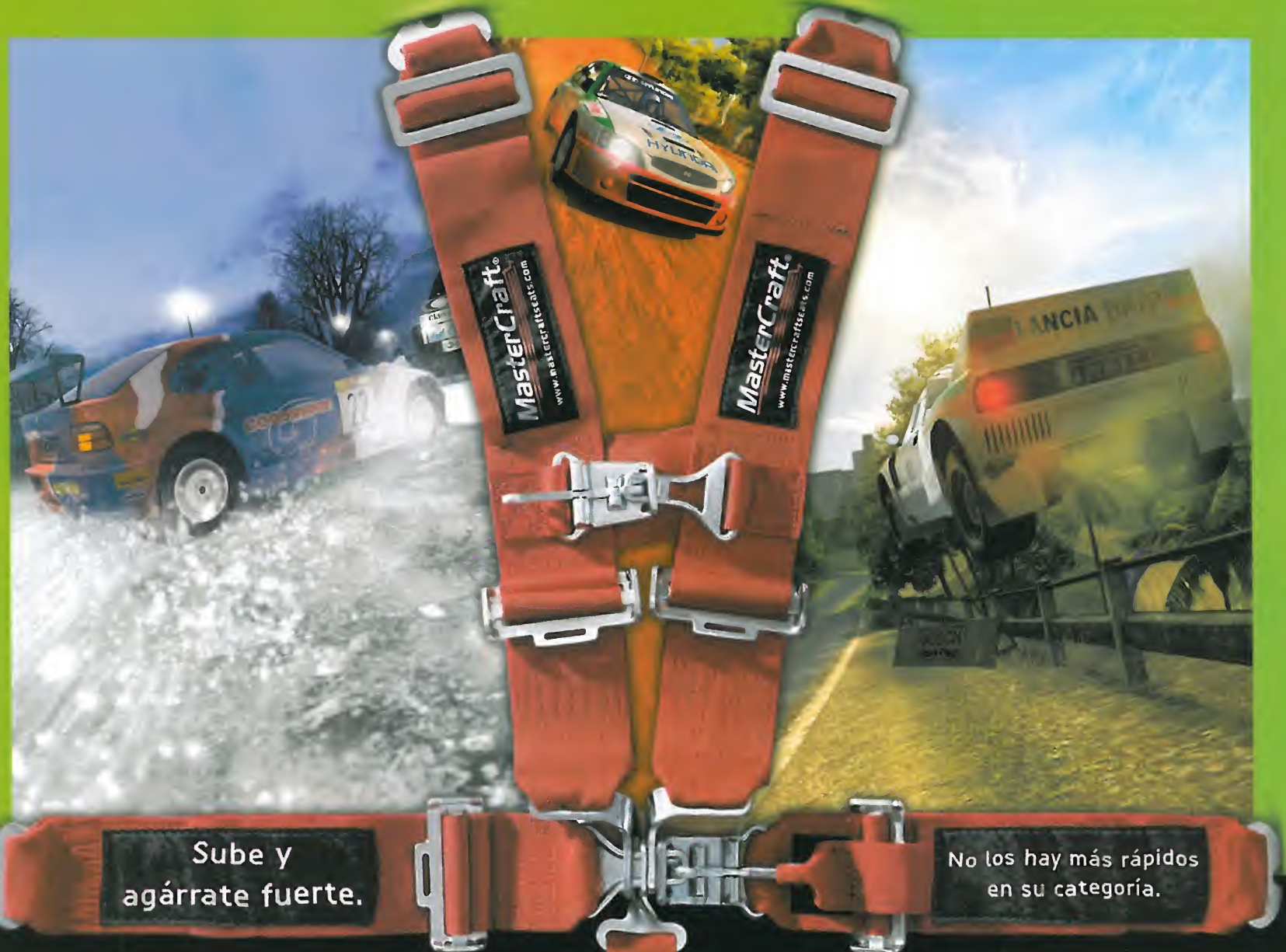
A estas alturas, resulta extremadamente difícil predecir una secuela de *Fable* o *Sudeki*, pero si te fijas en la tendencia actual del mercado, te darás cuenta de que si un juego tiene cierto éxito de ventas la secuela del mismo está asegurada. Eso sí, viendo el tiempo que han tardado en hacer su primera parte, ya veremos para qué consola terminaría saliendo la segunda.

TRON 2.0
Hace poco tiempo pude jugar a *Tron 2.0* en su versión para PC y en Internet pude ver unas fotos de la versión Xbox. ¿Sabéis si vendrá doblado y traducido como en PC? El doblaje del juego es muy bueno y perdería mucho si no fuera doblado y traducido correctamente.

Oscar
(Carta)

De momento, no tenemos noticias acerca de su posible traducción, pero esperamos que la distribuidora pueda usar las voces ya dobladas en PC (y añadir los extras necesarios) para que podamos tener una versión a la altura de este magnífico videojuego. Así que lo único que podemos confirmar en estos momentos es el nombre oficial: *Tron 2.0: Killer App*.





Sube y
agárrate fuerte.

No los hay más rápidos
en su categoría.



**RALLY
PACK**

Juego

+Consola

+Mando



**PACK DE
INICIO**

Juego

+3 Meses de Xbox® Live

+Communicator



Microsoft
game studios

it's good to play together
xbox.com/rallispport2

RALLISPORT2
CHALLENGE

XBOX
LIVE



©2004 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo, Xbox®, the Xbox® logo, Xbox® Live, and the Xbox® Live logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. The names and logos of actual companies mentioned here in may be trademarks of their respective owners. The BMW Trademarks are owned by BMW AG and are used under license. Hyundai Accent and associated logos, emblems and body designs are trademarks and/or other intellectual property of Hyundai Motor Company and are used under license to the Microsoft Corporation. 2002 Hyundai WRC Live is under the authority of the Hyundai World Rally Team and used under license to the Microsoft Corporation. Lancia is a trademark and is used with permission from Fiat Auto S.p.A. Lancia Delta S4, Lancia Stratos, Lancia 037, emblems and body design are trademark and/or other intellectual property of Fiat Auto S.p.A. and are used under license to Microsoft Corporation. SUBARU, IMPREZA, WRX, STI names, emblems and body designs are properties of Fuji Heavy Industries Ltd. and used under license to Microsoft Corporation. Toyota and Corolla names, emblems and body designs are trademark and/or intellectual property rights of Toyota Motor Corporation and used under license to Microsoft Corporation. Merci à AUTOMOBILES PEUGEOT pour son aimable collaboration. Ford, Focus, Escort and RS200 are registered trademarks owned and licensed by Ford Motor Company.

La nueva cara del terror se esconde tras la obra de Konami

SILENT HILL 4: THE ROOM

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: KONAMI

DISTRIBUIDOR: KONAMI

LANZAMIENTO: NAVIDADES 2004

WEB: WWW.KONAMI-EUROPE.COM

UNA DE LAS mejores cosas que le ha pasado a la industria de los videojuegos en los últimos años es el imparable y veloz avance de la tecnología. Ya estamos un poco acostumbrados a ver gráficos de ensueño y títulos que nos ofrecen las mil y una virguerías visuales habidas y por haber, especialmente desde la irrupción en el mercado de Xbox. Pero gracias a estas nuevas tecnologías, los programadores no sólo pueden presentarnos juegos más bonitos, sino que pueden transmitir sensaciones al usuario que hace unos años eran totalmente impensables. Está claro que la jugabilidad siempre será el aspecto primordial en cualquier proyecto pero, a veces, incluso ésta depende del motor gráfico que se haya utilizado. ¿O acaso crees que *Splinter Cell* sería lo mismo si se tratara de una aventura de *scroll* lateral construida a

base de píxeles? No, ¿verdad? Pues ya nos vamos entendiendo.

Está muy bien recordar clásicos y viejos títulos y clamar al cielo que lo *retro* vuelve a estar de moda. Hasta cierto punto. No hay que pasarse. Sí, en la corta historia de los videojuegos ha habido títulos que, sin alardear de tecnología 3D y efectos de luces y partículas sobrecogedores, nos han divertido más que muchas de las opciones de compra de las que disponemos hoy en día. Pero su jugabilidad repetitiva, su inteligencia artificial nula y su aspecto visual podrían crisar al más tranquilo de los jugadores actuales. Además, juegos como *Tetris* son adictivos y divertidos como el que más, pero a nosotros nunca nos han dado ningún miedo. Ni *Tetris* ni ningún otro juego anterior a 1999. Y es que ese fue el año en que se lanzó la primera entrega de una de las sagas más terroríficas del mundo del entretenimiento digital. Estamos hablando, claro está, de *Silent Hill*.

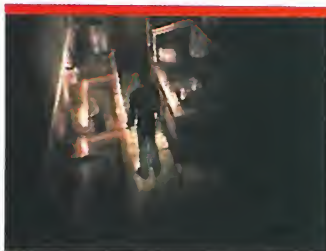
¿Y a qué viene toda esta alabanza a la tecnología digital? ¿De verdad hace falta explicarlo? Sin los motores gráficos actuales y el sonido digital del que disponemos, nunca hubiera sido posible transmitir miedo psicológico al jugador. Gracias >>>





LOS OTROS SILENT HILL » Un terrorífico viaje por el pueblo de los horrores.

Todo lo que tiene un principio, tiene un final. No sabemos a ciencia cierta cuándo terminará la serie de Konami, *Silent Hill*, ya que el éxito de todas y cada una de sus entregas ha sido tan abrumador que sus creadores no han tenido más remedio que volver al pueblo que salió de sus mentes pensantes. Lo que sí sabemos con seguridad es cuándo empezó la pesadilla (en el buen sentido de la palabra). Fue allá por el año 1999 cuando el primer *Silent Hill* se puso a la venta y, desde entonces, jugar solo en casa, de noche y con las luces apagadas, no ha vuelto a ser nunca lo mismo.



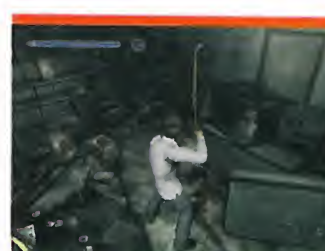
↑ Los años no perdonan, ni siquiera en el mundo virtual.



↑ La niebla volumétrica escondía más de un susto.



↑ El color rojo, el preferido de muchos trabajadores en Konami.



↑ *The Room* se perfila como la mejor entrega de la serie.

1. SILENT HILL (1999) EL PRIMERO

Aunque sus gráficos no infundan temor alguno ahora, en su momento aterrizaron a todos los jugadores que se atrevieron a jugar con él. El protagonista se llamaba Harry Mason y se adentraba en el pueblo de Silent Hill para buscar a su hija desaparecida. Al parecer, ésta había sido raptada por unos lunáticos pertenecientes a un culto extraño y, de todas las intenciones que tenían, ninguna era buena. Una historia de película, una banda sonora impresionante, giros argumentales inesperados y un motor gráfico que permitía efectos de luces inauditos hasta el momento convirtieron a *Silent Hill* en el clásico que es ahora.

Hace ya cinco años que apareció esta primera entrega, pero desde el primer momento quedó claro el potencial con el que contaba, tal y como el tiempo acabó confirmando.

2. SILENT HILL 2: INNER FEARS (2002) LA ESPERADA SECUELA

Esta continuación, que en Estados Unidos se llamó *Silent Hill 2: Restless Dreams*, supuso el salto de los 32 bits a las consolas de 128 bits como Xbox. La versión de la que disfrutamos era una conversión de PS2 y, aunque el aspecto visual era imponente, se notaba que no aprovechaba ni de lejos las capacidades de la máquina de Microsoft. Aún así, lucía un argumento la mar de inquietante. James Sunderland, un hombre cualquiera, recibía cartas de su mujer que llevaba ya tres años muerta. Claro está, el pobre hombre se dirigía una vez más al pueblo de Silent Hill para descubrir el misterio y enfrentarse a uno de los enemigos finales más terroríficos que hayamos visto nunca. Cabe destacar también que con *Silent Hill 2* Konami empezó a experimentar con la niebla volumétrica en el apartado visual.

3. SILENT HILL 3 (2003) EL AUSENTE

Por desgracia, no hemos podido disfrutar de la tercera entrega de esta serie en nuestra querida Xbox y es una lástima, ya que se trata de una gran aventura y una demostración de que en Konami no sólo se limitan a exprimir la gallina de los huevos de oro, sino que ofrecen al usuario experiencias totalmente nuevas en cada título que lanzan. En esta ocasión, la protagonista era una chica llamada Heather Mason y su pesadilla personal transcurría en un centro comercial. La relación de este personaje con el del primer *Silent Hill* es mucho más estrecha de lo que parece, y su papel en el horrible mundo de los monstruos resulta ser de una importancia vital. Ambientación terrorífica, apartado sonoro genial y mucha más acción que en las entregas anteriores son los elementos a destacar de *Silent 3*.

4. EDICIÓN ESPECIAL

Aunque *The Room* sea la cuarta entrega de la saga, la verdad es que ya hay cuatro *Silent Hill* en la calle. ¿Cómo es eso? Muy simple de explicar. La versión de Xbox de *Silent Hill 2* era una conversión de PS2, pero venía con algunos extras como la posibilidad de jugar una mini aventura con el personaje secundario, Maria. Para que todo el mundo quedara contento, al cabo de un tiempo Konami lanzó para PS2 un nuevo *Silent Hill 2*, que bautizó con el sobrenombre de *Director's Cut* y no era otra cosa que la versión que ya había aparecido para Xbox y que ya era una versión ampliada de la versión de PS2. ¿Te has perdido? Pues más complicados son los argumentos de *Silent Hill* y no vas a quejarte a las oficinas de Konami, ¿verdad? Así que podemos decir que fue el intento de Konami por quedar bien con PS2.

» a un buen entorno 3D, a unos escenarios realistas y detallados hasta la saciedad y a una banda sonora y efectos de sonido totalmente terroríficos, compañías como Konami han conseguido que muchos usuarios no se atrevan a jugar solos. Nos contamos entre ellos, por supuesto. Su exitosa serie *Silent Hill* siempre ha apostado por el miedo a lo desconocido y a los sustos repartidos en los momentos de máxima tensión. Además, siempre resulta más impactante tener que enfrentarse a un monstruo repugnante armado sólo con un palo que con una ametralladora automática. Konami lo sabe, y así lo ha ilustrado a lo largo de las tres entregas disponibles de *Silent*. Y todo parece indicar que *The Room* seguirá por los mismos derroteros. Vamos a ser sinceros, ya tenemos el miedo metido en el cuerpo.

Poco y menos se sabe del argumento de *Silent Hill 4: The Room*, pero nuestros espías sin miedo, han conseguido obtener alguna información que, por supuesto, vamos a compartir contigo. La historia empieza en una pequeña y adormecida ciudad llamada South Ashfield que se encuentra a tan sólo unos kilómetros del pueblo de Silent Hill. El protagonista de esta nueva aventura ha sido bautizado con el nombre de Henry Townshend y, después de despertar de una pesadilla en su apartamento, se da cuenta de que el verdadero mal sueño acaba de empezar. La puerta de salida está cerrada y bloqueada con cadenas. Un ruido que pone los



↑ La revista no ha salido mal impresa, se trata de un efecto visual del juego.

pelos de punta sale del lavabo y, sin dudar, se dirige hacia allí para investigar. Nada extraño, a excepción de lo que parece ser la entrada de un túnel que, por supuesto, lo llevará a él y a nosotros hasta lo más profundo del corazón de las tinieblas.

Konami no suelta prenda acerca de los posibles giros argumentales que habrá en la historia ni del papel que tendrán los personajes secundarios en el transcurso de ésta, pero sabemos que todo girará alrededor del apartamento de Townshend y que él

GENTE NORMAL Y CORRIENTE

Aunque parezca sorprendente, los personajes de *Silent Hill* no tienen superpoderes!

Para que una persona pase miedo de verdad viendo una película o jugando con una aventura delante del televisor, es inevitable que se identifique, en cierto grado, con el personaje principal o con las situaciones que éste vive. Es una de esas normas no escritas pero que todo buen narrador conoce a la perfección. Y, por supuesto, en Konami son totalmente conscientes de ello. Por esta razón, todos los personajes de *Silent Hill* son gente normal y corriente, como nosotros y como tú. En la primera entrega, nos encontrábamos con un padre en busca de su hija. En *Silent 2*, un hombre intentaba desvelar el misterio de unas cartas enviadas por su esposa muerta. En la tercera parte, una chica de instituto quedaba encerrada en un centro comercial de pesadilla y, en *Silent Hill 4: The Room*, volveremos a meternos en la piel de un chico joven que podría ser cualquiera de nosotros.

Sin duda alguna, se trata de una técnica excepcional para que la experiencia del miedo psicológico sea mucho más personal e íntima. A excepción del mundo de pesadilla que se presenta, todo lo demás intenta ser lo más verosímil posible y, por esa misma razón, los personajes nunca llevarán un lanzallamas o una pistola láser de última generación. Un palo, una barra de hierro, una escopeta de caza... Ese tipo de armamento sí lo encontrarás en *Silent Hill*, puesto que también puedes encontrarlo en el mundo real. Y es que, aunque se trate de una aventura ficticia, Konami intenta mezclar la realidad con lo sobrenatural de forma que lleguemos a creer lo que nuestros atónitos ojos están viendo. ¿Por qué serán tan malos los programadores con nosotros?



↑ ¿Por qué será que tenemos la sensación de que ese agujero no lleva a ninguna parte buena?



↑ Desde tu apartamento visitarás distintos lugares de *Silent Hill*.



↑ Las armas en *Silent Hill* no están a la última, por lo que parece.



↑ En el mundo de pesadilla, la sangre brilla con mucha intensidad.

deberá adentrarse en diferentes dimensiones y mundos alternativos para solucionar el grandioso rompecabezas que conforma esta nueva pesadilla.

Copiar la fórmula que tanto éxito les ha dado a Konami sería la opción más sencilla por parte de los programadores, pero como son unos verdaderos artistas, lo que están haciendo en el estudio afincado en Tokio es reinventarse a ellos mismo e indagar más en la mente y el estado psíquico de los jugadores a base de una nueva tecnología que permitirá ver cambios en el entorno a tiempo real. Además, por primera vez en la saga, *Silent Hill 4* permitirá alternar entre las perspectivas en primera y tercera persona. Está claro que la intención de Konami es llevar el miedo a lo desconocido a un terreno más personal e íntimo y eso, sin duda, van a conseguirlo con nuevas características como la vista en primera persona que, según tenemos enten-

Siempre ha apostado por el miedo a lo desconocido y por los grandes sustos

dido, podremos utilizar en el mundo real. En el mundo alternativo nos moveremos en tercera persona, igual que como hemos hecho siempre en los títulos anteriores de la serie.

Aunque el arma principal de *Silent Hill* para asustar al usuario es el miedo psicológico, no faltarán los monstruos y engendros más repugnantes y retorcidos que puedas imaginar. Además, estos seres infernales se mueven por escenarios que ya por sí solos consiguen poner la piel de gallina.

Otro de los aspectos destacados de esta serie ha sido siempre el sonido. Ya en su primera entrega pudimos disfrutar de una banda sonora

y unos efectos envolventes sin disponer de un *Home Cinema* en casa, y *Silent Hill 4* romperá con todo lo escuchado hasta ahora y nos hará temblar aunque tengamos los ojos cerrados.

Todavía falta cierto tiempo para que podamos disfrutar de esta nueva joya de la programación, pero no hemos podido evitar contarte los primeros detalles que se conocen y, por lo visto hasta ahora, estamos totalmente convencidos de que *Silent Hill 4: The Room* será una de las aventuras de terror más originales e innovadoras de los últimos tiempos. Aunque nunca nos atreveremos a jugar solos y con las luces apagadas...



La Venganza... mejor servirla en caliente



Esta vez es algo personal... a Ryu Hayabusa, el temido asesino ninja, le hierve la sangre cuando el oscuro Vigor Empire asesina a su maestro. Para vengarse de los que le han traicionado, Ryu desata su ira y emprende esta aventura en la que se confunde el límite entre el bien y el mal, y donde pondrá a prueba todo en lo que siempre ha creído.

Siente la furia de Ryu Hayabusa cuando destruya a sus enemigos con precisas armas ninja y técnicas letales. Tu misión: aniquilar el Vigor Empire, derrotar al Santo Emperador y recuperar la espada mágica "Ryuken".



NINJA GAIDEN®

Libera el ninja que llevas dentro.

16+
TM
www.pegi.info

SÓLO
PARA
XBOX

www.ninjugaidengame.com

TECMO 100% GAMES

Team NINJA



Silent Hill 4: The Room Akira Yamaoka

Entrevistamos al productor y jefe de sonido encargado de ponerte la piel de gallina y conseguir que tus oídos chirrien.

AKIRA YAMAOKA es uno de los tres creadores de la serie *Silent Hill*. Como jefe de sonido y productor de los cuatro juegos, está a cargo de toda la música y efectos de sonido. Yamaoka es famoso por mezclar voces melódicas con sonidos industriales metódicos y guitarras eléctricas.

Tuvimos la oportunidad de charlar con este músico tan especial en la pasada edición de la E3, e intentamos sonsacarle alguna información acerca de los secretos que rodean a *Silent Hill 4: The Room*. Tal y como te hemos explicado antes, en esta aventura el protagonista es un tal Henry Townshend y todo empieza cuando queda atrapado en su apartamento, en una ciudad llamada Ashfield, cerca de Silent Hill. Claro está, deberás descubrir el por qué de este encierro.

«La temática de este juego es muy diferente», cuenta Yamaoka. «Los juegos anteriores estaban centrados en los misteriosos fenómenos alrededor de Silent Hill. Los protagonistas viajaban hasta este pueblo por iniciativa propia e intentaban resolver los acertijos. En esta nueva aventura, Henry está en el centro del misterio y debemos descubrir por qué está encerrado en su habitación.»

«No pensamos que sea difícil crear nuevas situaciones terroríficas. Las mismas cosas que te asustaron en los otros juegos volverán a asustarte en este. Simplemente, queríamos cambiar la forma del horror. Para hacer esto, necesitábamos un nuevo sistema de juego, como la vista en primera persona que aparece cuando estás dentro de la *Habitación* (Room en inglés).»

Una de las preguntas que no pudimos evitar hacerle es por qué *Silent Hill 3* no fue programado para Xbox. Yamaoka nos respondió con una sonrisa críptica. «No hubo ninguna razón deliberada. Simplemente, no tuvimos

tiempo para que entrara en el ciclo de desarrollo antes de ponernos a trabajar en *Silent Hill 4*. Desarrollar este juego nos llevó muchos meses, aunque fue más fácil. Habíamos acumulado mucha experiencia al convertir *Silent Hill 2: Inner Fears* para Xbox. La mayor diferencia fue que añadimos algunos extras en *Inner Fears* pero, en esta ocasión, las dos versiones para consola son idénticas. Las únicas diferencias son tiempos de carga menores y sonido envolvente de cinco canales para Xbox.»

Aunque es una pregunta que en Konami han escuchado miles de veces, no podemos controlar nuestra necesidad de conocer el misterio que se esconde detrás de Silent Hill. «Probablemente ya conocéis la respuesta que damos a esa pregunta», respondía Yamaoka con una mirada picaresca, «pero no hay ningún mensaje tras el misterio de Silent Hill. Sólo queremos que cada uno lo interprete de la forma que le parezca. Es como en una película en la que ciertos sentimientos o ideas son expresados, pero nunca se explica el acertijo. Es deliberado.

En el trailer que mostramos en el E3, vemos a un hombre que intenta conectar unos auriculares en una máquina, como si intentara comunicarse con el otro mundo. Está tan obsesionado con ello que su cabeza se abre y todos sus pensamientos salen volando. Es una metáfora de que obsesionarse por resolver un acertijo puede ser autodestructivo.»

Sabiendo de antemano lo fácil que es obsesionarse con *Silent Hill*, la respuesta de Yamaoka tiene bastante sentido. Pero, ¿cómo se explica que la serie llame tanto la atención y cree tanto interés? «Creo que se trata del tipo de historia que contamos y del hecho de que no tiene ese toque *hollywoodiense* de otros juegos», afirma. «Es único. Incluso *Resident Evil* tiene la historia que esperas en una película de acción.» ➤



↑ Estos escarabajos gigantes serán duros de pelar, no dudes en liquidarlos.



↑ Yamaoka en el estudio de las oficinas de Konami.



↑ Los monstruos recuerdan vagamente a formas humanas.

EL RENACER DEL PARAÍSO

Nada es lo que parece

El apartamento de Henry es un lugar extraño e inquietante. La puerta principal está cerrada con cadenas y no hay forma de cruzarla. Tu única salida es un misterioso agujero con la marca de Samael pintada a su alrededor. Este agujero te conduce a distintos lugares de Silent Hill, la mayoría de los cuales son nuevos en la serie. Cuando estás dentro de la *Habitación*, todo se ve desde una perspectiva en primera persona. Como resultado de esto, puedes examinar e interactuar con los objetos de forma mucho más detallada. Incluso puedes asomarte por la ventana y observar a los transeúntes. Por lo que respecta a nosotros, preferiríamos escondernos debajo de la cama y rezar para que todo fuera una pesadilla de la que pronto despertáramos.



↑ Incluso las ventanas están cerradas con clavos.

INFORMACIÓN ADICIONAL

» SANGRE NUEVA

Todos los personajes de *Silent Hill 4* son nuevos. Híelen Galván es la vecina de Henry, y le espía a través de un agujero en la pared. El casero de Henry se llama Sunderland y está relacionado con el James de *Silent Hill 2*.

↑ Estos monstruos con cabeza de muñeco asustan lo suyo, pero no son muy difíciles de finiquitar. Con una barra de hierro te apañarás.

«No hay ningún mensaje tras el misterio de Silent Hill. Sólo que-remos que cada uno lo interprete de la forma que le parezca»

» Uno de los aspectos en los que *Silent Hill* y *Resident Evil* parecen acercarse es en el uso de la vista en primera persona. En *Silent Hill* podrás ver a través de los ojos de Henry cuando estés en la *Habitación*. «La razón principal de incluir esta característica es que ayuda al jugador a creer que está en una situación normal y corriente», dice Yamaoka. «Sólo cuando te fijas detenidamente en tu entorno te das cuenta de que estás atrapado y de que algo inusual está ocurriendo. Gracias a los nuevos motores gráficos, ha sido más fácil crear esta opción, y siempre nos han gustado los shooters en primera persona.»

Yamaoka no quiere contarnos nada acerca de secuelas en consolas de nueva generación, de modo que le preguntamos de dónde saca el tiempo para ser productor y jefe de sonido a la vez. No entendemos muy bien la respuesta porque nos contesta en japonés y, probablemente, porque tendríamos que ser desarrolladores para entender el chiste. Es divertido y frustrante al mismo tiempo. Afortunadamente, la segunda parte de la respuesta parece más clara: «Ambos trabajos son uno solo», cuenta Yamaoka. «Para ser el creador de sonido debes conocer el juego y crear la música y los efectos adecuados. Eso se complementa perfectamente con el papel de productor.»

No hay duda de que es una respuesta modesta. Por lo que hemos visto jugando a *Silent Hill 4*, gran parte del esfuerzo parece estar en mantener en vida este terrorífico y creíble mundo. Quizás le deberíamos haber preguntado por qué el equipo de *Silent Hill* se empeña tanto en asustarnos año tras año. Al igual que el misterio de *Silent Hill*, eso es algo que nunca sabremos, aunque lo del misterio puede ser una tarea algo más sencilla.

↑ Podrás llevar a cabo movimientos especiales para terminar con los bichos que se interpongan en tu camino.





Bungie revela el modo multijugador de *Halo 2* y nosotros disfrutamos del primer mapa completo. Dos palabras para describirlo: «In-creíble»

HALO 2



INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: BUNGIE

EDITOR: MICROSOFT

LANZAMIENTO: 9 DE NOVIEMBRE DE 2004

JUGADORES: 1-16 XBOX LIVE Y SYSTEM LINK

WEB: WWW.BUNGIE.NET

IMAGINÁBAMOS que iba a ser bueno, pero no hasta qué punto. Que *Halo 2* se convertiría en la estrella del E3 lo sabían tanto los incondicionales del original como los recién llegados al impresionante mundo que Bungie lleva años diseñando. Hasta hace muy poco, apenas si habíamos atisbado breves pero deslumbrantes escenas del modo para un jugador y oído hablar de la indescriptible tecnología que lo alimenta, pero en una conferencia de prensa que se celebró en Los Angeles antes del E3, Bungie sorprendió a propios y extraños con una nueva faceta del juego.

Pero antes de entrar al trapo, hablemos de la, hasta el momento, caprichosa fecha de lanzamiento, esa hoja del calendario que debemos marcar desde ya mismo para no perdernos el que, sin duda, será uno de los mejores juegos de acción de la historia. De momento, dispones de tiempo más que suficiente para planear tus vacaciones en torno a dicha efeméride y reservar un montón de horas en tu agenda para apoltronarte sin agobios delante de la tele.

Peter Moore, director global de marketing y contenidos de Microsoft, anunció con orgullo que el lanzamiento de *Halo 2* se producirá, con total seguridad, el 9 de noviembre de 2004. De hecho, lucía en su brazo derecho un tatuaje con el logo de *Halo 2* y la fecha de lanzamiento, y no parecía de pega porque, dos días después, en una fiesta privada de Microsoft, el *tattoo* seguía indeleble en su bíceps.

Antes de arrancar la demo del modo multijugador, Moore presentó a la concurrencia a dos miembros de Bungie los cuales, en



↑ El bello arte de la acampada practicado por un Élite. Espera el momento ideal para atacar.



↑ Pudimos disfrutar de las nuevas técnicas de iluminación.



↑ Este pobre poco puede hacer ante semejante marabunta.

» lugar de brindarnos una escena nueva de la última batalla del Jefe Maestro en pos del planeta, nos guiaron por el primer mapa multijugador completo hasta la fecha, Zanzibar. Este mapa del modo Atrapa la Bandera ambientado en África transcurre durante el año 2552, y la trama reza tal que así.

Parece ser que las colonias humanas externas han caído, y los invasores Covenant planean ya los movimientos con los que iniciarán la conquista de la Tierra. Zanzibar no se incluirá en el modo para un jugador, pero Bungie asegura que su trama guardará una relación muy estrecha con la historia en su conjunto. El tipo de relación todavía está por ver, y como los creadores de Bungie no sueltan prenda al respecto, tendremos que esperar a disfrutar del juego para descubrirlo en vivo y en directo.

Los Élite parecían de verdad por unas técnicas de animación muy buenas

Por lo que se refiere al perfil, en el mapa de Zanzibar descubrimos una playa (con sus olas y todo) en un extremo, y la estación de un reactor en el otro. Según Bungie, este mapa es de tamaño medio y va de perlas para partidas a ocho bandas; la bandera, tal y como nos confirmaron, se ubicará en la estación del reactor.

Uno de los empleados de Bungie tomó el control de un Espartano, mientras que el otro se encargó de un Élite, hecho inédito hasta ese momento en un modo multijugador. Las mandíbulas se nos descajaron y los globos oculares saltaron de sus órbitas cuando vimos la mirada

amenazadora que se dedicaron ambos personajes. La enorme pantalla del recinto desgarraba la impresionante calidad visual de los dos modelos al tiempo que los corazones de los presentes bombeaban litros de sangre a toda pastilla. Ya no podíamos esperar más; estábamos preparados para lo que fuera.

El nivel de detalle de cada personaje parecía de otra galaxia en comparación con el del primer juego, que ya es decir. La armadura del Espartano era totalmente configurable, de modo que los clanes podían diferenciarse del resto de facciones gracias a detalles

INFORMACIÓN ADICIONAL

» RESERVA TU COPIA
Dentro de poco, Microsoft informará sobre los pasos a seguir para reservar copias de *Halo 2*. Se rumorea que el paquete incluirá una copia del juego de edición limitada en una caja metálica. Además del título, la caja contendrá un segundo DVD repleto de material adicional, con contenidos como *The Making of Halo 2: Behind the Scenes of Bungie Studios*, detalles sobre el diseño, la animación, la música, las escenas de video y los personajes que no aparecerán en la versión definitiva, *Art Gallery: From Concept to Game* y comentarios del equipo de desarrollo. Casi nada.



↑ No te pierdas las novedades de los Ghosts. Si mantienes pulsado el gatillo izquierdo, gozarás de un turbo alucinante.



↑ Mantén pulsado X para subir a un Ghost y despachar a su piloto. ¡Así de fácil!

» tales como los emblemas. Por su parte, los Élite parecían gozar de vida propia por obra y gracia de unas técnicas de animación rematadamente buenas.

Tras el recorrido visual llegó el momento que todos esperábamos; se puso en marcha la red LAN y por fin pudimos meter mano al

juego del que llevábamos hablando desde que apareciera el original, allá por marzo de 2002. Toda nuestra experiencia a los mandos del modo multijugador del primer *Halo* renació en cuestión de segundos, pero en esta ocasión la sensación nos pareció mucho más rápida y fluida, diríase que cuasi perfecta.

Prueba a dotar a la diestra de un Needler y a la siniestra de un rifle de asalto; no tiene desperdicio

DOS, EL NÚMERO MÁGICO

Dos manos, mejor que una

En *Halo 2* podrás blandir un arma en cada mano y, por ende, masacrar a dos enemigos a la vez. ¿Se te ocurre algo mejor que vaciar un cargador contra un enemigo? Respuesta correcta: vaciar dos cargadores.



↑ Llevas un arma por defecto, pero puedes rebuscar por todos los rincones hasta dar con algún pertrecho letal.



↑ Pasa sobre el arma secundaria de tu elección y mantén pulsado Y.



↑ Ahora dispones del Needler y el SMG. Lo único que te falta es un enemigo.

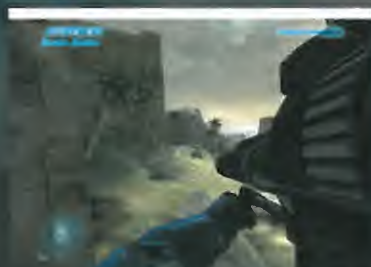


↑ Aprieta los gatillos, vacía ambos cargadores y no te preocupes por los dilemas morales.

La fórmula tradicional del modo Captura la Bandera ha cambiado. Ya no hay una base con una bandera por equipo, sino una única enseña oculta en el rincón más inhóspito del complejo. Un equipo la protege y el otro, repartido por la playa, tiene que entrar en el complejo, robarla y regresar a la costa para anotarse un punto. Si el equipo atacante anota tres puntos dentro del tiempo disponible, se acaba la partida. A partir de ese momento, los equipos cambian de bando y la locura vuelve a desatarse entre todos los personajes que hay en pantalla.

EN BUSCA DE OBJETIVO

El lanzacohetes era una de nuestras armas preferidas del juego original; en la secuela, su potencial se ha ampliado, puesto que los cohetes son capaces de perseguir a su presa haciendo gala de una puntería letal.



↑ En primer lugar, debes decidir contra qué quieres disparar. Elige un objetivo del campo de batalla y dale caza.



↑ Empuja hacia la derecha la palanca derecha para activar el zoom, y espera a que tu objetivo se ponga de color rojo.



↑ Una vez encuadrado, dispara y disfruta de la trayectoria que dibuja el cohete durante su ruta persecutoria.



↑ ¡Bingo! Un disparo perfecto contra el Warthog. Con esta nueva técnica, nadie va a librarse de un buen cohetazo.

La posibilidad de blandir dos armas a la vez y dedicarte a masacrar a los rivales es uno de los puntos fuertes de *Halo 2*. Si alguna vez has querido emular a un dios, prueba a dotar a la diestra de un Needler y a la siniestra de un rifle de asalto. Y es que, para liberar adrenalina, nada mejor que vaciar un par de cargadores con saña y alevosía contra los enemigos.

Durante la demo, el equipo que se repartió por la playa fue recibido por un Warthog y dos Ghosts relucientes. Evidentemente, su aspecto no podía ser más realista, pero lo que nos hizo alucinar



↑ El nuevo Warthog incorpora un lanzacohetes de serie. Se van a enterar esos Élite...



↑ Las granadas siguen siendo tan potentes como siempre.



↑ Cubre a ese hombre en su retirada.



↑ ¿A quién le toca primero? Tú decides.



↑ Te esperan en el modo para un jugador.

fue la posibilidad de dañar a los vehículos. En *Halo 2*, cualquier jugador podrá reventar los neumáticos del Warthog y destrozar las alas del Ghost a placer. Si la cantidad de plomo dirigida a un vehículo es considerable, volará por los aires en primera instancia, y provocará, además, una segunda deflagración capaz de segar la vida de todo el que no haya tenido tiempo de ponerse a cubierto.

El Warthog incorpora un lanzacohetes con munición ilimitada y el Ghost, en la nueva entrega, goza de una especie de turbo que puedes activar durante un breve lapso de tiempo si mantienes

pulsado el gatillo izquierdo, gracias al cual saldrás airoso de cualquier situación peliaguda. Este mismo acelerón puede utilizarse, además, para liquidar a varios enemigos de una tacada.

En el espacio que Microsoft tenía asignado en el E3, había una sala secreta que albergaba ocho consolas Xbox, cuatro para cada bando. Disfrutamos durante más de media hora de *Halo 2*, y lo cierto es que en nuestro primer asalto a la base de la bandera con el bando de los Élite nos anotamos los puntos con suma facilidad. El mapa disponía de diversos puntos estratégicos de los que nos aprove-

chamos de inmediato. Descubrimos, por ejemplo, un nido para francotiradores con vistas a la base Espartana desde el cual controlábamos todos sus movimientos. Lo malo es que en la base Espartana había una torreta armada que apuntaba directamente a dicho nido, aunque solventamos el problema a la primera de cambio con unos cuantos cohetes que provocaron una auténtica escabechina.

Zanzibar guardaba, a su vez, algunos ases bajo la manga que había que explotar con esmero para sacar partido del escenario. Tras una exploración concienzuda de todas las entradas de la

INFORMACIÓN ADICIONAL

MÁS FUERAS

En enero, Microsoft organizó una prueba *on line* interna con *Halo 2*. Bungie consiguió que 1.000 personas jugaran al modo multijugador de *Halo 2* vía Xbox Live, pero no se trataba de un mero test de la jugabilidad. Lo que Bungie estaba probando era el código de red de trasfondo. Los resultados no pudieron ser mejores.



↑ No es tan fiero este león como lo pintan. De verdad.



↑ Los ODST se alían con los Espartanos en esta guerra futurista.

ROJOS CONTRA AZULES En una guerra, sólo sobreviven los más aguerridos

SALTA SALTA

Cuando los Élite saltan, parece que vuela. Derribalos con el Needler.

A VISTA DE PÁJARO

En cada mapa encontrarás puestos de privilegio para tus francotiradores, pero ninguno mejor que éste.

TAJO FINAL

La Espada Energética Covenant es letal en el cuerpo a cuerpo. Los Espartanos van a probar su filo.

MUCHAS LUCES

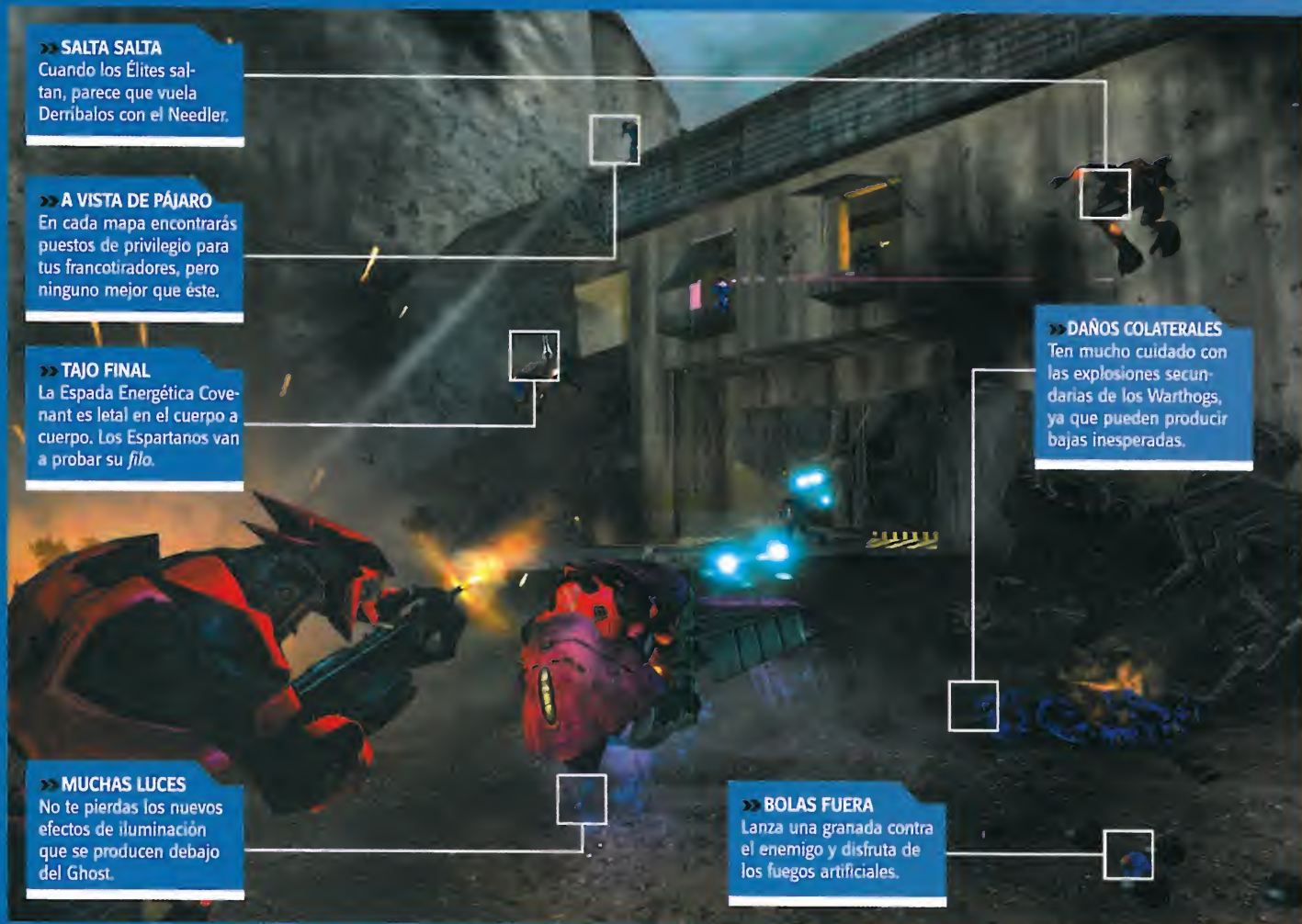
No te pierdas los nuevos efectos de iluminación que se producen debajo del Ghost.

DAÑOS COLATERALES

Ten mucho cuidado con las explosiones secundarias de los Warthogs, ya que pueden producir bajas inesperadas.

BOLAS FUERA

Lanza una granada contra el enemigo y disfruta de los fuegos artificiales.



INFORMACIÓN ADICIONAL

PUBLICIDAD

Microsoft prepara una de las campañas de marketing más agresivas de la historia para acompañar el lanzamiento del 9 de noviembre. La lluvia publicitaria atacará por todos los flancos: cines, prensa, vallas publicitarias, anuncios *on line*, televisión... Quien sabe, igual hasta puedes ver el anuncio en esta misma revista.

El impulso turbo del Ghost sirve para salir airoso de cualquier situación y para liquidar a varios enemigos

base, dimos con un interruptor que abría la entrada principal, desde la que pudimos penetrar con nuestros vehículos. Es este un movimiento que hay que llevar a cabo de inmediato, ya que, de lo contrario, te ves obligado a llegar a pie hasta la bandera y las posibilidades de salir bien parado se reducen.

La Espada Energética Covenant, arma de combate cuerpo a cuerpo, también se hallaba escondida en algún rincón del mapa, y desde Bungie no se dignaron a recalcar como debieran su importancia. De hecho, si conseguías

echarle el guante y atacar con ella al enemigo, caía fulminado de un sólo golpe. El problema, claro está, radicaba en acercarse lo suficiente al enemigo...

Tras disfrutar de los 30 minutos más fascinantes de nuestra vida de jugadores, lo único que nos apetecía era pasar por completo del resto de ofertas del E3 y dedicarnos en cuerpo y alma al modo multijugador de *Halo 2*. Y es que durante esa media hora mágica incluso se nos secó el lagrimal, puesto que no parpadeamos ni una sola vez. El juego era todo lo que esperábamos

de él y mucho más. Gráficamente nos embelesó, y la experiencia a los mandos nos pareció cosa de ensueño. Por lo que pudimos sonsacar a sus creadores, no parece muy probable que Bungie lance ninguna versión previa, así que habrá que esperar al análisis del programa definitivo. De este modo, tanto la trama como el resto de los elementos del juego seguirán siendo una completa sorpresa para los jugadores hasta el día de su lanzamiento. Sin embargo, de lo que sí podemos estar seguros es de que nadie se va a sentir decepcionado.





Juego

+ Consola

+ Mando



Después de la calma,

viene la tempestad.



Comienza tu venganza.

NINJA GAIDEN®

SÓLO
PARA
XBOX

TECMO 100% GAMES

www.ninjugaidengame.com

Microsoft it's good to play together



Ninja Gaiden® © Tecmo, LTD 2004. Tecmo and the Tecmo logo are registered trademarks of Tecmo, LTD. Team Ninja and the Team Ninja logo are trademarks of Tecmo, LTD. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. Microsoft, Xbox®, Xbox Live and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corp. in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft.

PRINCE OF PERSIA 2

Ahora que este clásico ha renacido de sus propias cenizas, los chicos de Ubisoft no pueden parar de programar fantásticas secuelas





↑ Empuñar dos armas a la vez, además de que queda muy chulo, te permite realizar decapitaciones estilo Gladiator.



↑ Un poco de apuñalamiento por la espalda.



↑ Los postes son estupendas plataformas.

INFORMACIÓN ACCIÓN

» LA LLAMADA DE LA GRAN PANTALLA

Dejando aparte la guasa, en realidad ha habido mucho interés por parte de varios grandes estudios de Hollywood para explorar la posibilidad de convertir *Prince of Persia 2* en una película de acción. No hay noticias todavía sobre el protagonista, pero creemos que deberían ser Johnny Depp u Orlando Bloom.

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: UBISOFT MONTREAL

EDITOR: UBISOFT

LANZAMIENTO: INVIERNO DE 2004

JUGADORES: 1

WEB: WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM

EL DESTINO es una cosa mudable e inconstante. Ya se trate de ver quién ríe el último ante los desplantes de una mujer o de jugarle la vida a una tirada de dados, todo indica que se saldrá siempre de su propio camino para complicarte la vida en el momento más inoportuno. Hace mucho que las cosas no le funcionan demasiado bien a

nuestro príncipe titular, de todos modos. En un determinado momento, está viviendo un sueño árabe, viajando por la tierra con un potente ejército tras él y saqueando cuanto encuentra a su paso en un rico reino. Y, al minuto siguiente, el pobre coleguilla se encuentra liquidando a sus padres convertidos en zombis y persiguiendo una traidora tentación a través de peligrosos abismos.

Como si perder a tu familia y a tu amorcito en un solo día no fuera bastante, los dioses del destino continúan pegándole patadas al joven rey mientras está con la moral baja. Dahaka, una

encarnación inmortal del Destino y Guardián del Tiempo, le está dando caza despiadadamente en venganza por haber roto el antiguo Cristal de Las Horas en su primera aventura. Y este es el escenario donde se desarrolla *Prince of Persia 2*, la secuela de uno de los juegos visualmente más sorprendentes y brillantes de este año.

El nombre del juego (aún no decidido) podría no ser demasiado largo, aunque aún no hay nada definitivo en todo esto, según los propósitos del equipo de desarrollo, Ubisoft Montreal, en relación con esta fantástica secuela. Nos **»»**

El combate se basará en una serie de encuentros que obligarán a pensar y a dosificar las fuerzas

SACUDIR Y AGARRAR»» No sólo los sirvientes del palacio deberían temer que al Príncipe.



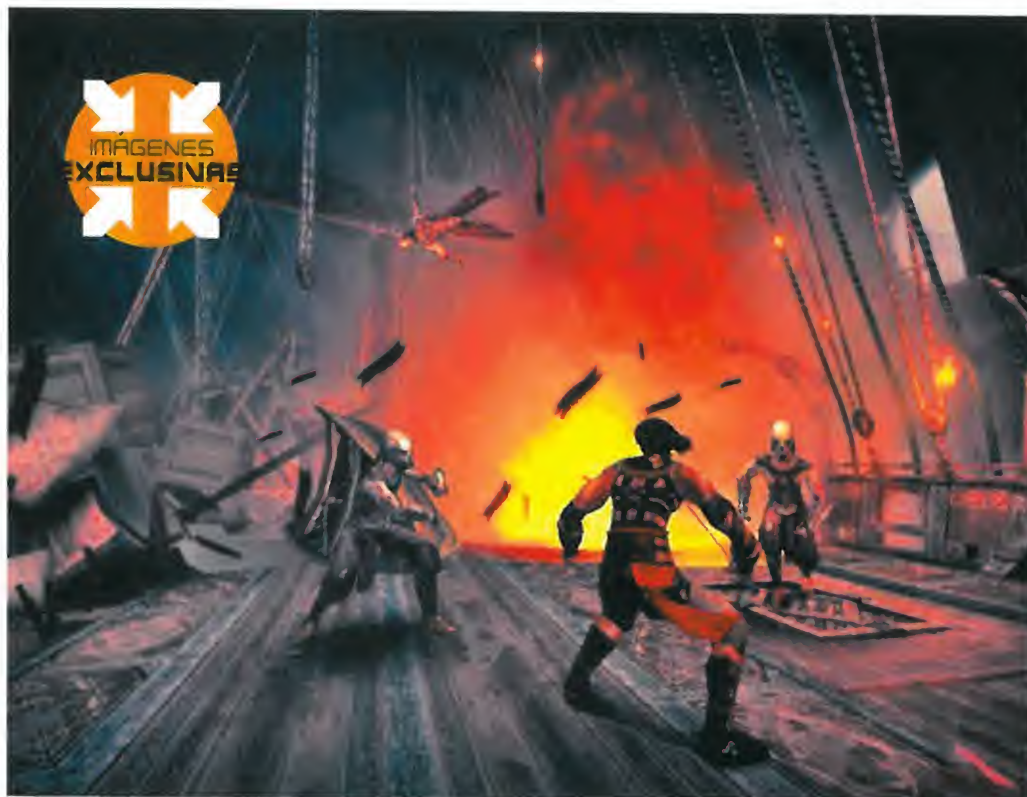
Las nuevas, suaves y fluidas prestaciones del combate en *Prince of Persia 2* incluyen la habilidad de agarrar a los enemigos durante la lucha, e incluso en medio de ella, a través de un combo. Simplemente, oriéntate en su dirección y oprime la tecla agarrar. Lo que hagas con ellos después es cosa completamente tuya...



↑ Agarra a alguno que tengas cerca y úsalo como escudo humano.



↑ ¿Un chico malo que se acerca demasiado? Cógelo y lánzalo lejos.



↑ El nivel del barco es el perfecto ejemplo de los excelentes entornos visuales del juego, casi vivos.



↑ «¡Escuchadme, guapitos de cara! Preparaos para perder vuestros corazones.»



↑ El Príncipe hace un buen papel en los combates contra tres enemigos.



↑ «Tomad eso, malditos, merodeadores no muertos del submundo; palmad e idos al infierno... esto... bueno...»



↑ El funcionamiento del juego ha cambiado para adaptarse a una experiencia más violenta.

INFORMACIÓN FOCAL

» SIN BROMAS

Junto con un tono generalmente más sombrío y más contenido para adultos, el factor gore ha aumentado considerablemente en *Prince of Persia 2*. La sangre salpica abundantemente durante cada combate, y las brillantes decapitaciones, nuevas en el juego, dejan ver los restos de huesos cortados y músculos rasgados. Suponemos, por lo tanto, que la clasificación PEGI será más bien alta.

» ocultamos en un cesto de mimbre antes de poder pasar una noche árabe -en el buen sentido, malpensados- con Bertrand Helias, el jefe de producción del juego, y conseguimos sonsacarle algún que otro secreto.

Desde el comienzo, es obvio que *PoP2* se encamina en una dirección diferente. El juego en su totalidad parece mucho más oscuro y, nos atreveríamos a decir, más adulto. Helias confirma este extremo: «De modo intencionado, hemos hecho este juego más oscuro. Nuevos entornos, mucho más combate violento y un príncipe más maduro, combinando todo ello para crear una experiencia más excitante y adulta.» El aspecto del juego te deja con la boca abierta ya que cuenta con fantásticos escenarios que sumergen realmente a los jugadores en un mundo vivo y dinámico. «Los jugadores de *PoP2* se van a quedar asombrados por la cantidad de detalle y de animaciones que hemos incluido», afirma Helias. «Estamos explotando al máximo las capacidades

gráficas de Xbox. Veamos, por ejemplo, el nivel del barco. La nave entera está en llamas, hundiéndose; hay explosiones por todas partes, con flechas que pasan silbando y combates furiosos por todos los alrededores. Parece una película de acción de las de Hollywood.»

A pesar de los rumores de que las compañías Disney y Bruckheimer quieren hincarles el diente, la gente de Ubisoft está firmemente concentrada en el trabajo que tienen a la vista. Este juego resulta visualmente impresionante e intenso, y está mucho más enfocado en el aspecto combativo que el primer programa de la saga. «Queremos proporcionar a los jugadores un completo equilibrio entre la fuerza y la libertad», afirma Helias. «El príncipe está luchando por su vida, y es un guerrero mucho más feroz de lo que pudimos ver en *The Sands of Time*.»

Tampoco los lujosos entornos están ahí simplemente como un caramelo más para la vista;



↑ Las luchas contra tres son frenéticas, pero, aún así, sorprendentemente fluidas.

EL TAMAÑO ES LO DE MENOS»»

No es el largo de tu espada lo que importa en *Prince of Persia 2*, sino lo que hagas con ella.

Los jugadores se encontrarán con una gran variedad de enemigos durante el juego, cada uno de los cuales requerirá diferentes tácticas para ser vencido. Los combates uno contra uno tienden a desarrollarse contra enemigos inteligentes (y muy a menudo gigantescos), lo que requerirá pensar un poco por adelantado para ganar la lucha, usando la gran cantidad de nuevos movimientos de que disponemos.



⬆ Es bastante desagradable darle la vuelta a una esquina y encontrarte con esta bestia. Nosotros ya lo hemos comprobado.



⬆ Un poco de aproximación a la bóveda y estarás encima de él. Vamos a por el golpe definitivo.



⬆ Por esta vez, el Príncipe no está muy interesado en tener bandadas de pájaros volando a su alrededor.



⬆ ¿Cuatro contra uno? ¡Adelante! Procura no acabar siendo un cadáver más.

El aspecto del juego de esta nueva secuela te deja con la boca abierta; cuenta con fantásticos escenarios que sumergen a los jugadores en un mundo vivo y dinámico

»» el nuevo y potente motor de combate del juego los aprovecha bastante más de lo que parece. Los jugadores pueden rodear los postes y mástiles, colgarse de ellos y atacar a los enemigos. Durante el último juego, se podía rebotar contra las paredes para lanzarse contra los malos, pero ahora las cuerdas, los pilares y las cortinas son, todos ellos, útiles propulsores que intensifican tu fuerza y tu velocidad. Igualmente, este decorado mortal puede ser usado como un arma en sí mismo. Corta la cuerda de una lámpara de candelabros y observa cómo cae, aplastando al enemigo que hay debajo...

Más importante aún, el príncipe ahora puede coger enemigos y lanzarlos por los aires cuando quiera. «Imaginate, simplemente, las posibilidades», se entusiasma Helias. «Los jugadores podrán lanzar a un enemigo contra un grupo de ellos, tirar a uno de los malos a un fuego cercano para acabar con él, o tirarlo por encima de algún borde para sacarlo de la zona de combate. Los jugadores tendrán que identificar con rapidez la mejor oportunidad en el combate y actuar velozmente. No resultará fácil, pero añadirá un nuevo elemento a la forma de pensar del jugador habitual de PoP.»

Esta posibilidad de lanzamiento no está limitada a los cuerpos. La mayoría de las armas que el juego presenta pueden lanzarse contra enemigos que se acerquen (aunque, para mantener los controles simplificados de *Sands of Time*, solamente habrá que orientarlas en una determinada dirección y oprimir el botón de lanzamiento). «En este punto, queremos desafiar nuevamente a los jugadores a que tomen rápidamente decisiones inteligentes», dice Helias, «más que a que se concentren en la precisión. ¿Combatirás contra tres enemigos con dos espadas o lanzarás una y lucharás con los dos que queden

en pie con la espada restante? Las dos soluciones funcionan; es, simplemente, una cuestión de habilidad...».

Pero no nos equivoquemos, todo esto no prepara el terreno para golpear a tontas y a locas o para acuchillar oleada tras oleada de enemigos idénticos. Más bien, el combate se basará en una serie de encuentros que obligarán a pensar y a dosificar las fuerzas.

«Cuando nos pusimos a diseñar los distintos protagonistas del juego, queríamos ofrecer una amplia variedad en los modos mediante los que los jugadores podrían luchar contra ellos. Cada uno tendrá diferentes





↑ El tono de PoP2 es mucho más sombrío, con la jugabilidad más centrada en los brutales combates que en el primer título.



↑ No te quemes con la cuerda.



↑ «Ehhhh vosotros...»



↑ El Príncipe tiene muchos más movimientos en PoP2.

» puntos fuertes y débiles; unos atacarán en solitario, otros en grupo, o usarán armas a distancia; algunos serán enormes y parecerán indestructibles hasta que encuentres su punto débil.» El número de enemigos ha sido, igualmente, calculado con precisión. «Los jugadores tendrán que combatir con varios enemigos a la vez, pero quisimos conservar mucha profundidad en el modo de juego. También habrá duelos

uno contra uno, contra enemigos súper duros, en los que habrá que pararse a pensar antes de actuar.»

La fluida habilidad gimnástica del protagonista es tan importante como siempre, particularmente al moverse por una habitación llena de trampas. Afortunadamente para nosotros, el legado de controles, instantánea e instintivamente accesibles, está aún ahí, a pesar de que incluso los jugadores más

veteranos de la saga tendrán toneladas de nuevos movimientos que dominar, lo que contribuye a crear una experiencia absolutamente envolvente.

«Siempre ha sido nuestra ambición hacer que los jugadores se olviden de que están en un videojuego», especifica Helias, «nada de inventarios, de dosis de salud y demás cosas. En el mismo sentido, hay una mayor variedad de movimientos y de ataques, que cada

jugador puede adaptar a sus puntos fuertes y a los débiles, para hacer que el juego resulte más largo y profundo». De modo que esta afirmación explicaría todas las largas horas durante las que nos disolvimos en el aire mientras jugábamos el primer título. Y, a juzgar por el aspecto de la secuela, no nos importará en absoluto andar el mismo camino de nuevo, cuantas veces sea necesario.



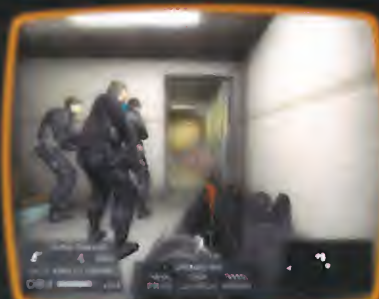
JUNTATE
CON

TUS
AMIGOS.



O
ENFRENTATE

A ELLOS.



CON

XBOX
LIVE

DOS MESES
DE PRUEBA
GRATIS.

Xbox Live™ es la nueva era del juego en banda ancha que te permite competir contra tus amigos. Y ahora, sólo por tiempo limitado, al comprar uno de los 13 títulos seleccionados entre nuestra gama de más de 50 compatibles con Xbox Live™, te llevas 2 meses de prueba gratis.



it's good to play together
www.xbox.com/live

XIII - © 2003 Ubi Soft Entertainment. All rights reserved. © 2003 Van Hamme - Vance / Dargaud Benelux (DARGAUD- LOMBARD S. A.) GHOST RECON: ISLAND THUNDER - © 2002 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3 - © 2003 Red Storm Entertainment. . All Rights Reserved. Rainbow Six is a trademark of Red Storm Entertainment in the U. S. and/ or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. Ubi Soft and the Ubi Soft logo are trademarks of Ubi Soft Entertainment in the U. S. and/ or other countries. © 2003 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Microsoft Game Studios, Project Gotham Racing 2, Top Spin, Amped, Xbox, Xbox Live and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/ or other countries. Ferrari, Enzo Ferrari, all associated logos, and the Enzo Ferrari distinctive designs are trademarks of Ferrari S. p. A.



Nos infiltramos en las líneas enemigas para disfrutar de la primera partida exclusiva con este impresionante shooter táctico ambientado en la Segunda Guerra Mundial.

BROTHERS IN ARMS

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: GEARBOX SOFTWARE

EDITOR: UBISOFT

LANZAMIENTO: OCTUBRE 2004

JUGADORES: 1-8 XBOX LIVE

WEB: WWW.BROTHERSINARMSGAME.COM

A LO LARGO de los últimos años, hemos sido testigos de una avalancha de shooters ambientados en la Segunda Gran Guerra. En este tiempo, hemos desembarcado en decenas de playas gracias a títulos como *Return to Castle Wolfenstein* y *Medal of Honor Frontline*; ahora llega el momento de disfrutar de un nuevo shooter de la Segunda Guerra Mundial que apuesta por un novedoso y espectacular giro táctico.

Gearbox es el mismo equipo americano que brindó a los usuarios de PC dos de los cuatro juegos de *Half-Life* y la conversión *on line* para PC

de *Halo*. El estudio, especializado en shooters de gran calidad, afronta ahora con garantías el reto de su primer juego original (una espinita que por fin podrán sacarse): *Brothers in Arms*.


Brothers in Arms, cuyo proceso de desarrollo se ha llevado en secreto durante tres años, se presentó en la feria E3 de este año, y gozó de la aceptación que merecía. Los asistentes al evento se agolpaban en los alrededores del minihangar que albergaba la tan ansiada presentación. Como no nos conformábamos con ser espectadores de primera fila, nos propusimos colarnos en las entrañas del stand para disfrutar de una primera partida exclusiva con el trabajo aún no finiquitado de Gearbox. El título está basado en una historia real.

Cuando asistimos a una previa del juego que Ubisoft organizó en Londres antes del E3, dedujimos de inmediato que Gearbox había dado con un filón, y lo mismo puede decirse de Ubisoft, que se adelantó al resto de editoras. En primera instancia, nos sacudió con un retrato realista y brutal de algunas de las batallas de la Segunda Guerra Mundial; cuando nos >>>



↑ Aquí tienes a tu banda de hermanos. Sé bueno con ellos.

DÓNDE ESTARÁ MI TANQUE >>> El blindaje del tanque, un lugar seguro.

 En algunas misiones tendrás que guiar a un tanque hasta una posición determinada para que, acto seguido, desate un infierno de plomo contra un objetivo específico, por norma un tanque o similar. Es más difícil de lo que parece pero, si te colocas a cubierto tras el tanque, podrás mirar al enemigo a la cara antes de despedazarlo.



↑ Cuando el tanque está en movimiento tienes que pegarte tanto como puedas. Si te arriesgas demasiado en el claro, el enemigo no mostrará piedad.



↑ Mejor. Al pegarte de este modo puedes acercarte más al enemigo y disparar a placer. Pero no te acerques demasiado si no quieres fundirte con el pavimento.

>>> INFORMACIÓN ADICIONAL

>>> JUEGO MADURO

Sobre tu mesa reposa el manual de *Brothers in Arms*, con la descripción de los puntos clave del juego. Entre ellos destaca una nota: «La guerra no es cosa de niños». Tras disfrutar de una selección de misiones, descubrimos que la aseveración no iba en broma. Cualquier infante que se hubiera sentido a nuestro lado y escuchado la retahíla de tacos e improperios que manaron de nuestras bocas cuando un caza enemigo estuvo a punto de hacernos picadillo, hubiera perdido su inocencia de inmediato.

>>> UN CURRÍCULUM DE ARMAS TOMAR

Gearbox debe su fama a dos títulos de la saga de *Half-Life: Opposing Force* y *Blue Shift*, al maratón multijugador que idearon con *Counter-Strike*, a la conversión para PC de *Halo* y a *James Bond: Nightfire*. *Brothers in Arms* es el primer juego del equipo desarrollado para consolas.



↑ Sí, realmente es así de bueno. Pon el volumen a tope y disfruta del fragor de la guerra como nunca antes lo habías hecho.

La IA que controla todos estos entresijos es harto compleja, y redundante en una acción realista y creíble

sentamos a los mandos por primera vez, dicha impresión se corroboró, e incluso podríamos >>> asegurar que se reforzó.

Debes meterte en la piel del sargento Matt Baker (Compañía Fox, Regimiento 502d de la Fuerza Aérea 101); los acontecimientos que se desarrollan a lo largo de ocho días se inspiran en la invasión de Normandía que se produjo tras el desembarco del día D. Lo primero que vemos es a Baker en la secuencia introductoria. No para

de dar órdenes a sus hombres, quienes revisan su equipo y comprueban los paracaídas antes del salto sobre Normandía, el 5 de junio de 1944, durante la noche previa al Día D. El estruendo de la guerra resuena por los cuatro costados, y lo cierto es que te encoge el corazón. Las baterías antiaéreas no cesan de derribar a otros aviones y el cielo está plagado de paracaidistas que se dirigen a un futuro incierto. Cada miembro del pelotón se encuentra brindándote una actua-

lización de la situación cuando, de repente, la artillería pesada enemiga consigue impactar en un costado de la nave, sesgando la vida de uno de tus hombres.

El caos y el pánico reinan en el avión (el ruido es increíble); los soldados piden que les dejen saltar, mientras algunos esperan a que se encienda la luz verde. Como líder nato que es, tu personaje intenta calmarlos y recuperar el cauce de una misión que parece fallida >>>

EN PRIMERA LÍNEA >>> Los hermanos consiguen lo que se proponen.

Nada más arrancar, el juego nos obsequia con una película en la que la División Aérea 101 sufre el acoso de las baterías de tierra mientras sobrevuela Carentan, momentos antes de que los paracaidistas se lancen para dar pie a la invasión por tierra. Justo cuando un obús impacta en tu aeronave y se desata el infierno.



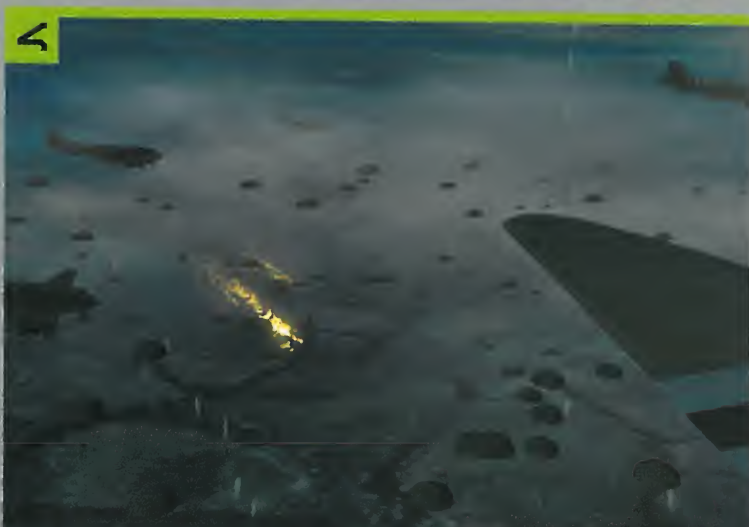
1 Se rezan unas oraciones y se comprueba el equipo antes de activar la luz verde que anuncia el inminente asalto paracaidista. Es la calma que precede a la tempestad.



2 Justo cuando los soldados se preparan para saltar, el flanco del avión revienta bajo el fuego enemigo. Los planes se van al traste, y se llevan de paso a parte del equipo.



3 El pánico reina por doquier, y la división aérea 101 pierde a su primer hombre antes incluso de iniciar la refriega. Ha llegado el momento de dar su merecido al enemigo.



4 No tienes tiempo de pensar; aprovecha que el avión todavía está medio entero para saltar. Si consigues llegar hasta tierra firme, ya verás qué haces a continuación...

INFORMACIÓN ADICIONAL

>>> EL COFRE DEL TESORO

Los trabajadores de Gearbox acudieron a los Archivos Nacionales y estudiaron las fotos aéreas de reconocimiento de las zonas que plasman en el juego. Algunos miembros del equipo incluso visitaron Francia y se pasearon por los parajes que muy pronto podrás disfrutar. De esta forma, los entornos son un fiel reflejo de la realidad que se vivió en aquella época.

>>> antes de iniciarse. De repente, otra ráfaga impacta contra el avión y tu personaje sale disparado por una brecha hacia la oscuridad reinante en el exterior. En ese momento, empiezas a controlar al sargento. En cuanto se abre el paracaídas puedes echar un vistazo al paraje hacia el que te precipitas. Tu misión consiste en tomar el control del pueblo francés de Carentan.

Los parajes galos son extremadamente realistas, desde los muros de piedra hasta los cruces de caminos. A medida que se desarrolla la partida, el diseñador jefe de niveles Mike Wardwell y el productor Marc Tardif revelan sus impresiones. «La historia versa sobre una hermandad de soldados. El objetivo del juego no es otro que el de colaborar con los aliados en la toma de Carentan», explica Tardif. Si has visto la miniserie de Steven Spielberg *Hermanos de sangre*, de inmediato reconocerás de dónde ha sacado Gearbox la inspiración. De hecho, el laureado director acudió al E3 y se sentó en la presentación de *Brothers In Arms*; tras el pase, reconoció haber quedado impresionado.

La diferencia principal entre *Brothers in Arms* y otros shooters ambientados en la Segunda Guerra Mundial estriba en que, en este caso, controlas a dos equipos armados con un sistema de órdenes muy sencillo. En lugar de pasear aquí y allá vociferando órdenes >>>

Steven Spielberg, tras el pase, reconoció haber quedado impresionado



5 Cada miembro de tu equipo se ocupará del resto del grupo mientras patrulla.



↑ Tómate un respiro entre misión y misión y dedícate al tiro al pichón en la campiña gala.



↑ Los hermanos siempre dan sabios consejos.

» al primero que se cruza en tu camino, tienes que planear muy bien los movimientos que vas a llevar a cabo antes de enfrentarte cara a cara con el enemigo. Si mantienes pulsado el gatillo izquierdo aparece un icono que te permite desplazar al equipo hacia diversas posiciones dentro del escenario. Como en el caso de *Full Spectrum Warrior*, tus soldados asumirán de forma automática la posición conveniente para cubrir y disparar a tenor de las estructuras que los rodeen. En ningún momento darás una orden y ellos responderán quedándose como pasmarotes en un claro a la espera de que el enemigo practique el tiro al pichón con ellos. La IA que controla todos estos entresijos es harto compleja, y redundante en una acción realista y creíble.

Una de las primeras dudas que quisimos despejar consistía en descubrir si era posible cruzar todo el juego a lo *Medal of Honor*. Cuando piensas que eres un veterano curtido en estas lides, ¿quién te lo puede impedir? Por lo tanto, hicimos la prueba, nos lanzamos como locos con las armas en ristre, y descubrimos de inmediato que se trataba de una locura. «Hay momentos en los que se puede, y momentos en los que no», afirma Wardwell. «En ocasiones te enfren-



↑ Unos cuantos paracaidistas no consiguen esquivar el fuselaje del avión y lo pagan con su vida.

tarás a enemigos que son pan comido, pero también topará de bruces con equipos del bando contrario capaces de cubrir a sus hombres y acosar tu posición con extrema profesionalidad. En estas situaciones tendrás que echar mano de tus dos equipos para ejecutar movimientos tácticos. Además, si no tienes en cuenta a tus hombres, no dispondrás del poder armamentístico necesario para cumplir los objetivos de tu misión».

Así pues, a los cinco minutos de aventurarnos por la campiña francesa como un Rambo

cualquiera, ya nos habían hecho pedacitos. La cosa no iba del todo mal hasta que topamos con un alemán que decidió apuntarnos con una ametralladora directamente al entrejejo. Para la segunda intentona, decidimos ajustarnos a las reglas de Gearbox, y la estrategia dio sus frutos. El sistema de comandos es tan simple que parece mentira; ni siquiera el de *Rainbow Six 3* lo supera en sencillez. Tan sólo debes decir a tus soldados hacia dónde deben ir y contra quién deben disparar.



↑ Cuando escuches los efectos sonoros te ovillarás en el sillón con los ojos abiertos como platos y las manos temblorosas.



↑ Si estudias la escena con atención podrás ver al paracaidista que cuelga de un árbol.

Cuando el enemigo entra en acción, sobre su cabeza aparece un pequeño círculo que indica su estado de protección. Si el círculo está vacío, está a cubierto; si está relleno, es que asoma la cabeza y se dispone a disparar en cuestión de segundos. Si mantienes el icono de un equipo sobre dichos enemigos y pulsas el gatillo izquierdo, el equipo acosará al rival con una lluvia de balas considerable. En ese momento entra en juego la táctica inspirada en *Full Spectrum Warrior*. Mientras uno de tus equipos procede con el fuego de contención, el otro tiene la oportunidad de dirigirse hacia un lado y flanquear al enemigo. No resulta muy difícil derrotar a un grupo reducido de enemigos, pero cuando te encuentras en plena maniobra de flanco y, de repente, el enemigo recibe refuer-

zos para contener tu acometida, la cosa se pone peliaguda.

Uno de los mejores elementos del juego es el sonido. Mientras te pones a cubierto, el estruendo del fuego enemigo y el tuyo propio es tan real que te parecerá estar viviendo la guerra de verdad. Las balas silban sobre tu cabeza y estallan contra la pared tras la que te cubres, mientras tu voz intenta imponerse sobre el fragor generalizado.

El juego gira principalmente en torno a las misiones y en cada mapa deberás cumplir diversos objetivos; la ambientación, sin embargo, es tan realista, que te costará horrores armarte del valor necesario para proceder con el primer movimiento. Y no creas que deberás enfrentarte únicamente a los soldados de a pie. »



↑ No pienses que eres un cobarde por esconderte entre la hierba.

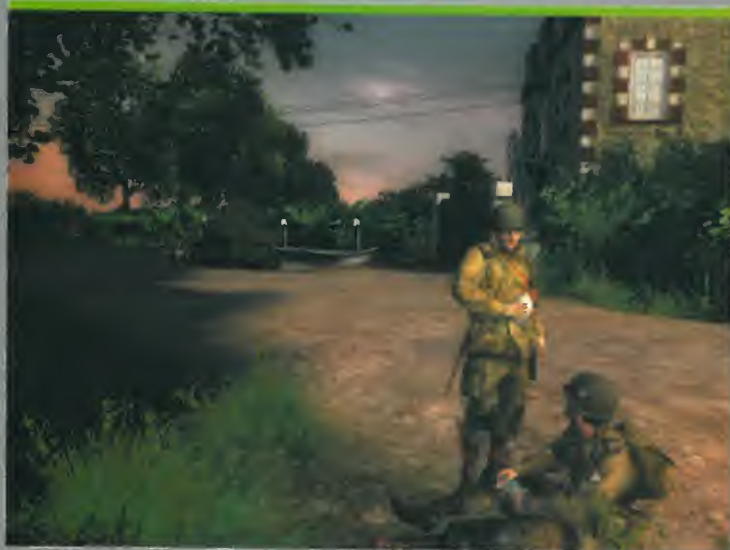


↑ Mantén ocupado al enemigo mientras el tanque se coloca.

SU HISTORIA >>> Aprende historia mientras disparas a diestro y siniestro.



El juego es tan realista que rodearon al día D que incluso narra la breve historia de lo que posteriormente se dio en llamar el «Dead Man's Corner» (Rincón del Hombre Muerto). Según Gearbox, hasta el último elemento del juego es cien por cien correcto. Y si no te lo crees, teclea «Dead Man's Corner WWII» en Google, y compara.



↑ Al final de esta calle encontramos lo que se conoce como el Dead Man's Corner. El tanque ya no está, pero la casa y todas las paredes del perímetro aparecen en el mismo lugar que en 1944. La recreación del juego, por ende, es perfecta.



↑ Los marines americanos avanzaron para ver a un hombre que ardía vivo mientras intentaba escapar de un tanque calcinado. Lo único que pudieron hacer fue verlo morir. El lugar ha sido bautizado como el Rincón del Hombre Muerto.



↑ ¡Corre! Y no hay nada más que decir.

En ocasiones, un tanque alemán irrumpirá a través de un muro justo cuando creías tener la sartén por el mango

>>> Los vehículos militares, como los tanques, también juegan un papel esencial. En ocasiones, un tanque alemán irrumpirá a través de un muro justo cuando creías tener la sartén por el mango; otras veces deberás conducir uno de tu bando hacia un lugar concreto. No podrás meterte en su interior y conducirlo a placer, pero sí ordenarle hacia dónde debe disparar y dirigirse mediante el sencillo sistema de control que acabamos de describir. No tardarás en descubrir

que el empleo del tanque para cubrir a tus hombres resulta vital para realizar la aproximación a las posiciones enemigas; esa es la única manera de seguir avanzando.

En resumidas cuentas, *Brothers In Arms* muestra todos los visos necesarios para convertirse en un título de guerra de primera que aprovecha el enfoque táctico de un juego como *Full Spectrum Warrior* y lo adapta a las características de los típicos shooters ambientados en

la Segunda Guerra Mundial. Durante la demostración, tuvimos la oportunidad de disfrutar de una selección variada de los mapas en oferta, y estamos en disposición de asegurar que tendrás que echar mano de tu pericia estratégica en multitud de ocasiones. Gearbox apuesta por un lanzamiento en octubre, de modo que supongamos que muy pronto podremos acceder a nuevas muestras de su calidad. Mantente en la onda.

INFORMACIÓN ADICIONAL

>>> HISTORIA REAL

La historia, los acontecimientos, las localizaciones y las tácticas del juego se han desarrollado bajo la tutela del escritor, historiador y coronel retirado John Antal. Coincidimos con Antal en una conferencia de prensa en Londres, y la pasión y el orgullo que siente por el juego no tienen parangón.

>>> DISPARA A PLACER

Durante un enfrentamiento con el enemigo, tu equipo actúa tal y como lo harían los soldados de verdad. Mientras uno recarga, el otro continúa disparando contra los objetivos. Cuando uno necesita recargar, se agacha para cubrir su cabeza mientras el otro asoma para continuar con la escabechina. Gearbox explica que éste es el procedimiento estándar de operatividad, y consiste en agobiar al enemigo en todo momento.



↑ Ponte a cubierto. ¡AHORA!



↑ Gearbox pretende que te identifiques con los personajes.

¡SUSCRÍBETE!

12 NÚMEROS POR TAN SÓLO 58,35 €*

* Sólo para residentes en España.

Precio en Europa: 95,00 €.

Resto del mundo: 127,00 €.

¡INCLUYE DVD CON DEMOS JUGABLES!

REPORTAJE

HALO 2

Cada vez más cerca

30%

DE DESCUENTO



ENTREVISTA A UNO DE LOS PRODUCTORES

SILENT HILL 4 THE ROOM

Experimenta el terror en primera persona

REPORTAJES

PRINCE OF PERSIA
BROTHERHOOD IN ARM
Los dos próximos éxitos de Ubi

PRIMERAS IMÁGENES DE PRO EVOLUTION SOCCER 4
Por fin llegará a Xbox

ANÁLISIS: SHD DEADLY SHAD
SHADOW OP

NÚM. 30



www.revistaoficialxbox.net

ASEGÚRATE TU EJEMPLAR DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



REVISTA OFICIAL XBOX. Edición Española

¡OFICIAL!

Todas las noticias del universo Xbox y los mejores análisis.

¡JUGABLE!

Consigue un exclusivo DVD con demos jugables.

¡LA PRIMERA!

Noticias, avances y análisis antes que nadie.

PROMOCIÓN

La Revista Oficial Xbox Edición Española regala Camisetas de Xbox a las personas que este mes se suscriban mandando el cupón adjunto*.

*Unidades limitadas.



OFERTA ESPECIAL DE SUSCRIPCIÓN

☐ SÍ, DESEO SUSCRIBIRME POR UN AÑO (12 NÚMEROS) A LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA Y RECIBIR UNA CAMISETA DE XBOX

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos.....

Dirección.....

Teléfonos

Población

Provincia

C. P.

Correo electrónico



Precio especial de 58,35 € (que supone un ahorro de 25,05 €). Europa: 95,00 €. Resto del mundo: 127,00 €

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

☐ Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad)

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº

Nombre del titular:

Caducidad: /

Firma:

☐ Domiciliación Bancaria (excepto extranjero)

Nombre del Banco o Caja

Nombre del titular:

C.C.C. Entidad Sucursal

Control

Nº de la libreta o cuenta

Firma del titular:

a de de 2004

Ruego a ustedes se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones, S.A.

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUSCRIPCIONES

Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona

Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59

e-mail:suscripciones@mcediciones.es

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc. (E.E.U.U.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X la casilla.





ANÁLISIS

¡Bienvenidos a la sección de Análisis de la edición española de la Revista Oficial Xbox! Para comprender nuestra política de puntuaciones es importante familiarizarse con los parámetros que vamos a seguir. Sólo así no se te escapará ni un detalle de los juegos. ¡Disfrútalos!

CUÁL ES EL SIGNIFICADO DE NUESTROS ICONOS

Al principio de cada análisis aparece un recuadro titulado «Información del Juego». Este recuadro informa sobre quiénes son el desarrollador, el editor y el distribuidor del juego. También aparece la fecha de lanzamiento del título, cuántos jugadores pueden compartir partida en la opción multijugador y la sede Web del juego, si es que dispone de ella. Además de esta información, también pueden aparecer iconos como los de la derecha, que tienen diferentes significados.



ELITE DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
Cualquier juego que tenga una puntuación de 8,5 o superior entra a formar parte de nuestra elite de juegos para Xbox. Cuando veas este icono, puedes estar seguro de que el juego te va a cautivar.



JUEGO DEL MES DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
Cada mes, el equipo de la Revista Oficial Xbox Edición Española otorga al mejor título el galardón de «Juego del mes».



XBOX LIVE
Si aparece este icono al principio de un juego significa que el título tiene continuidad en el servicio de juegos *on line* de Microsoft.



EXCLUSIVO XBOX
Cuando aparece este icono al principio del análisis significa que Xbox es la única plataforma en la que este título está disponible.



VÍDEO
En nuestro DVD exclusivo aparece un video con imágenes del juego.



DEMO
En nuestro DVD exclusivo hay una demo jugable del título.

PUNTUACIÓN

8,5-10,0

LA ELITE DE LOS JUEGOS PARA XBOX. LOS MEJORES TÍTULOS DISPONIBLES.

7,5-8,4

UN JUEGO DE CALIDAD QUE HAY QUE TENER MUY EN CUENTA.

6,5-7,4

JUEGO PARA SEGUIR TENIENDO PRESENTE, PERO QUE PRESENTA ALGUNA CARENCIA.

5,1-6,4

LA PUNTUACIÓN DE UN TÍTULO QUE NO OFRECE DEMASIADO.

2,5-5,0

UN JUEGO MEDIOCRE AL QUE NO PRESTARÁS MUCHA ATENCIÓN.

0,0-2,5

UN JUEGO MALO, MUY MALO.

VEREDICTO

POTENCIAL

¿Cómo es técnicamente el juego?
¿Aprovecha el potencial de Xbox?
¿Cómo es de impresionante?

ESTILO

¿Qué elegancia tiene el juego?
¿Cómo es de bueno, o malo, cada uno de los elementos del diseño?
¿Tiene buena apariencia? ¿Qué sentimientos provoca?

ADICCIÓN

¿Puede el juego llegar a envolverte en él? ¿Parecen las horas minutos mientras dura una partida?
¿Los controles son instintivos o complicados?

LONGEVIDAD

¿Cómo de largo es el juego? ¿Cuánto tiempo te mantendrá pegado a tu consola? ¿Vale realmente lo que cuesta?



LO MEJOR

+ En este apartado informaremos sobre algunos de los mejores y más excitantes aspectos de los juegos...



LO PEOR

- ...Y, por supuesto, también conocerás los aspectos negativos del juego, si es que los tiene.

RESUMEN

Ésta va a ser nuestra opinión general del juego. Resumiremos el análisis en un pequeño, pero explícito, comentario.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

10 // 10

ANÁLISIS DEL MES





THIEF: DEADLY SHADOWS

056

El gran ladrón vuelve a robarnos nuestros corazoncitos jugones. No te pierdas nuestro veredicto acerca de su última fechoría.



SHREK 2

062

El título que sigue, paso a paso, la historia de la película en un juego que mezcla, a partes iguales, plataformas, puzzles, multijugador y mini-juegos.



INDYCAR SERIES 2005

068

La popular saga nos permite correr a bordo de espectaculares coches monopla en carreras rápidas, entre las que destacan las legendarias 500 millas de Indianápolis.



MASHED

070

Un divertido título de carreras frenéticas en las que tendremos que ser más que habilidosos para dirigir unos simpáticos vehículos-carros de combate.



SHADOW OPS: RED MERCURY

064

Somalia. Nuestro objetivo es acabar con un peligroso terrorista ruso, quien dispone de un pequeño, pero peligrosísimo, dispositivo nuclear que trataremos de interceptar a toda costa.



THIEF: DEADLY SHADOWS

» UN
ROBLANTO

Roba a los ricos
y guárdate lo
recaudado en la
nueva aventura
del ladrón
medieval más
carismático.



Garret regresa a La Ciudad y la encuentra muy, muy cambiada

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: ION STORM

EDITOR: EIDOS

DISTRIBUIDOR: PROEIN

LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE

JUGADORES: 1

WEB: WWW.THIEF3.COM

PEGI: +12

POR ALGUNA RAZÓN, que imaginamos tendrá que ver con aquello de hacer pasar algo viejo por algo nuevo, el tercer capítulo de la serie *Thief* ha perdido el 3 de su denominación oficial. De manera que alguien poco prevenido podría confundir a este *Deadly Shadows* con un hijo bastardo de *Splinter Cell*. Misma idea, pero con la particularidad de desarrollarse bajo un contexto completamente diferente -excepto por las abundantes sombras y oscuridad, claro-. Lo cierto es que la cosa es más bien al revés y a *Thief 3* le sobran los méritos propios.

Comenzando por los que conlleva el nombre de la serie, a la que suele otorgarse la distinción de haber dado la clase maestra del subgé-

nero de la infiltración y el robo: fue en 1998, y aunque no represente en el umbral ni el más exitoso de los juegos que se adentraron en ese terreno durante aquella temporada, la serie ha sabido consolidar una excelente reputación como juego de culto, original e inteligente, a lo largo de los años. En ello tuvo que ver la secuela *The Metal Age*. Pero también, y mucho, el cierre repentino de Looking Glass, desarrollador de los dos primeros títulos de la serie y otros juegos muy recordados como las series *System Shock* o *Ultima*. Con la lógica mitificación que se suele dar a las cosas que ya no podemos disfrutar.

De las cenizas de Looking Glass se alimentó Ion Storm en su nacimiento. El reputado y últimamente polémico Warren Spector se puso al frente de la división en Austin del estudio propiedad de Eidos. Acogió a numerosos fichajes de la extinta Looking Glass y el editor británico le encargó dos proyectos: la secuela de *Deus Ex* y la tarea de resucitar *Thief*. Con la nada »



↑ Moverse bajo la luz siempre es aventurado, pero con cuidado no tienen porque oírte.

La serie nunca había ofrecido tanta libertad de acción

» disimulada intención de convertirlos en productos más accesibles para el público más general, el de las videoconsolas. En ambos casos, Xbox.

Como era de esperar, la afición más cerrada de mente se llevó las manos a la cabeza previendo futuras y descafeinadas versiones de dos de los títulos que más han hecho por demostrar que, desde una perspectiva en primera persona, se podía jugar a otra cosa que a pegar tiros. Con *Deus Ex 2*, al final el asunto resultó no ser para tanto, a pesar de algunas evidentes concesiones a la galería. Con *Thief 3* sucede más o menos lo mismo. Es cierto que la incorporación de una perspectiva en tercera persona recuerda inevitablemente a *Splinter Cell*; y es cierto que algunos elementos como el sistema de combate han sido simplificados y no precisamente en beneficio del juego. Pero las aventuras del ladrón Garret también han ganado en otros aspectos que inyectan vitalidad a un tercer episodio que sabe

mantenerse fiel al espíritu de la serie y otorga una sorprendente solidez a su evolución.

El equipo dirigido por Randy Smith -que había sido diseñador en los dos primeros juegos- se ha atrevido a jugar con el planteamiento de juego y a trabajar en el principal lastre del género: la habitual linealidad en la estructura de juegos como los de Sam Fisher. Salvando las distancias, *La Ciudad* -el entorno en el que se desarrolla la aventura- viene a jugar el mismo papel que *Vice City* en la serie *GTA*. Un entorno de juego abierto y vivo en el que el jugador decide cuál va a ser su próximo movimiento. En esta Ciudad, las cosas se desarrollan a una escala menor que en el ejemplo mencionado, tamaño menor y menos habitantes, pero la mecánica es similar. Una vez superado el primer par de misiones, el protagonista se encuentra en su apartamento. Afuera se encuentra una ciudad dividida en cinco áreas o barrios por las que deambular, comerciar, robar, explorar e »



↑ Las flechas de musgo pueden crear una superficie a la que asirse.



↑ La iluminación es muy atmosférica.

» INFORMACIÓN ADICIONAL

» GADGETS

Del equipamiento de Garret han desaparecido las flechas-cuerda para escalar y se han visto sustituidos por unos guantes que cumplen la misma función. Destacan las flechas musgo, con las que puedes disparar a la boca de un soldado y este tardará unos segundos en quitársela y pelear; y las botellas de aceite, con las que puedes iniciar un fuego disparando sobre la mancha o esperar a que alguien resbale.

IA

Nunca ha sido el punto fuerte de los juegos de Ion Storm, pero aquí presenta unas cuantas sorpresas agradables. La primera es ver cómo los enemigos reaccionan ante las intervenciones de Garret en el mundo del juego. Si ven o escuchan algo, investigan. Si descubren un charco de sangre o que alguien falta de su puesto, también. Si el jugador resulta demasiado duro, van a pedir ayuda. Esos y otros comportamientos se muestran de forma creíble. Pero no todos. A veces, un personaje puede atascarse y repetir la misma pauta una y otra vez.

» DIFICULTAD

Cuatro niveles, ni más ni menos. Y con muchas diferencias. Varían de uno a otro la cantidad de botín a obtener y las restricciones acerca de matar o no matar. Pero también la percepción que tiene el enemigo de su entorno, su número y el daño que inflige, al igual que la resistencia de Garret.

DIABLILLO CON DEDOS ÁGILES »

Forzar cerraduras tiene un papel tan relevante en este juego como en *Splinter Cell*. Con la palanca izquierda se rotan las llavercillas. En el punto en el que el temblor es más alto, se aprieta el gatillo derecho. En cada cerradura hay que repetir la operación varias veces. El icono de la derecha sirve de indicativo visual del proceso.





↑ Como en *Splinter Cell*, es vital mantener la oscuridad. Aquí, con flechas con agua.

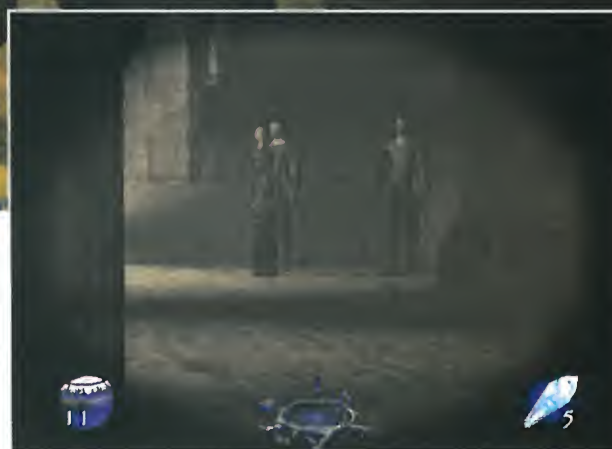


↑ Las flechas de musgo crean una superficie blanda para evitar ruidos.

» investigar hasta que el jugador decide iniciar su próxima misión. Mejor aún, las acciones del protagonista tienen consecuencias en el trato que recibirá por parte de las distintas facciones que dominan La Ciudad. Según sea la relación, que puede alterarse, por ejemplo, al aceptar robar a los Paganos (Pagans) por encargo de otra facción, un grupo puede mostrarse hostil, neutro o ayudar al protagonista. La presencia de distintos bandos no es nueva, pero *Thief* nunca

había ofrecido tanta libertad de acción como en *Deadly Shadows*.

Como siempre, el argumento gira en torno a la misteriosa profecía que amenaza el mundo fantástico de Garret y en la que él mismo juega un papel importante. Tras un par de misiones de calentamiento -la primera, un completo tutorial-, Garret recibe un encargo de los Hammerites con el que ejercer sus habilidades de Maestro Ladrón. Ahí comienza una historia que es »



↑ El ojo mecánico de Garret le permite ver en la oscuridad y más cerca.

GRACIAS A UN GRABADO»

Tras obtener la confianza del bando de los Keepers, Garret puede acceder a sus secretos. Por ejemplo, entrar a zonas de la Ciudad previamente vedadas. Estos lugares están marcados por un símbolo y permiten acceder a pasadizos que abrevian enormemente los viajes por la Ciudad.



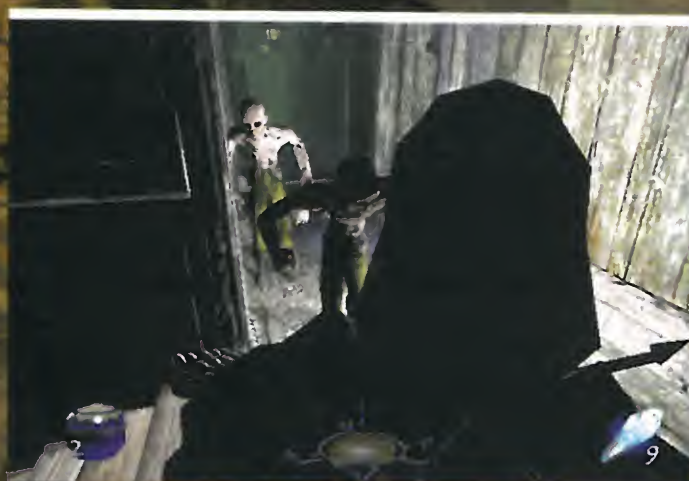
↑ Atento a las puertas con estos símbolos.

APROVECHA TU DINERO ➤ De compras en la Ciudad.

➤ No hay ninguna necesidad de guardar el botín obtenido al término de cada misión. Lo mejor es darle salida en cuanto se presente la ocasión en alguna de las tiendas de empeño de la Ciudad. El dinero recibido a cambio tiene su mejor aplicación en la compra de armamento.



➤ Las bombas de gas son perfectas para eliminar a varios enemigos de golpe y en silencio. No olvides esconder los cuerpos.



➤ Las bombas de luz son más baratas, pero efectivas para desorientar al enemigo. Con el juego más avanzado vienen muy bien para dañar a los zombis.

Deadly Shadows tiene el mérito de ser un título que se juega tan bien en primera como en tercera persona



➤ Zombis. ¿Amigos o enemigos?



➤ Una de las tiendas de armamento.

➤ en realidad la de La Ciudad y la guerra soterrada que mantienen todos esos grupos y en la que Garret vuelve a ser un instrumento. *Deadly Shadows* no requiere haber jugado con sus predecesores, pero es un añadido. La historia presenta conexiones con las ya narradas y, al contrario que la de *The Metal Age*, supone un paso adelante en la evolución del personaje. Hay que destacar que, a pesar de su complejidad, goza de una presentación extremadamente clara que evita que el jugador pierda el hilo. Buena parte de los giros de la historia tienen lugar a través de la larga riada de diálogos que Garret va a tener ocasión de presenciar. Al contrario de lo que sucede en muchos otros títulos, la mayoría de las cosas que dicen los personajes son interesantes; tanto en términos narrativos como de caracterización.

De hecho, buena parte del encanto del juego se halla en una elaborada atmósfera que tiene en los diálogos una de sus bazas. Otras son la fenomenal ambientación gráfica, el tenebroso estilo visual y la ya comentada libertad de acción. El de *Thieves* es un universo rico en elementos fantásticos, con un protagonista carismático y una notable habilidad para saber combinar elementos aparentemente dispares como son

la magia o la tecnología con el extraño medievo en que tiene lugar. La iluminación es de las mejores que se han visto en Xbox, comparable a la de títulos como el inminente *Chronicles of Riddick*. El modelado y texturizado de los personajes también es de primera línea, aunque no tanto el de los entornos. Pero todo eso tiene un coste en una tasa de imágenes algo inconsistente y animaciones también algo escasas para los personajes. A pesar de todo, son pegas que no entorpecen la jugabilidad y que es fácil dejar pasar ante los abundantes aciertos del juego.

La decisión de añadir una vista en tercera persona tampoco resta nada a la experiencia de juego. Así se tiene una mejor visión de los alrededores del personaje y en primera persona el juego tiene un *feeling* distinto, que es el que siempre ha caracterizado las aventuras de Garret. De hecho, *Deadly Shadows* tiene el raro mérito de ser un título que se juega tan bien de una forma como de otra, gracias al notable sistema de control y la cámara. La elección queda, por una vez, realmente al gusto del consumidor.

Destacable también, pero por otros motivos, es la excesiva simplificación que ha recibido el sistema de combate. Los distintos golpes con espada y la posibilidad de bloquearlos ➤

INFORMACIÓN ADICIONAL

UN PASEO POR LA CIUDAD

El que Garret se encuentre entre misiones no significa que esté a salvo. Conforme avanza la aventura y aumentan sus robos, el jugador verá cómo proliferan los posters de *Se busca a Garret vivo o muerto* por las calles de La Ciudad.

HOUSE TRAINED

Otra de las sorpresas de la estructura de juego *Thief 3* es lo que sucede cuando Garret cae ante el enemigo. En lugar de pasar a la pantalla de carga, Garret despierta en una celda protegida por guardianes. Debe ingenárselas para salir de ella, recuperar su equipo y escapar.



➤ Los Hammerites son el bando que apuesta por la tecnología.



➤ Muñeco de entrenamiento en el apartamento de Garret.

ABIERTO A SUGERENCIAS

Incluso los dioses pueden ser sobornados.

Garret no puede alcanzar todo el botín del juego. Para conseguir la sagrada garra de Jacknall -encargo de los Pagans-, debe realizar tres ofrendas. A menudo, Garret no dispone de todos los elementos necesarios para superar un puzzle, lo que obliga a pensar un poco y rebuscar por los escenarios.

INFORMACIÓN ADICIONAL

MATAR O NO MATAR
Una de las cosas buenas que pueden decirse de *Thief 3* es que es tan perfectamente viable pasar la aventura sin matar como dejando una auténtica montaña de cadáveres tras de sí. Al jugador no le faltan medios para dejar al enemigo fuera de combate temporalmente, y el camino a seguir depende del jugador.



↑ Lo primero: sangre. Esto es fácil. El guardian del exterior colabora.



↑ El musgo viene a continuación. En la habitación contigua se hallan las flechas necesarias.



↑ Por último, agua. Hay que darse un paseo para conseguirla.



↑ La maldición ha sido evitada. A por las criaturas lagarto.



↑ La magia y la ciencia conviven sin problemas en el universo medieval de Garret.

han desaparecido. En su lugar queda una daga y la más razonable opción de salir corriendo y esperar a que se calmen las cosas. *Deadly Shadows* está más enfocado hacia el siglo de lo que estamos acostumbrados, y eso puede ser percibido como una limitación. Las situaciones que afronta el jugador, aún siendo variadas, se mantienen dentro de la tónica habitual del género. Lo que marca la diferencia es el particular entorno en el que se desarrolla *Deadly Shadows* y los métodos de los que dispone Garret: una original mezcla de la ultimísima tecnología del medioevo y grandes

dosis de imaginación -véase recuadro xxx-. Y lo que lo convierte en un título indispensable del género es esa libertad de acción tan generosa como poco habitual. Ion Storm ha actualizado la serie gracias a un potente lavado de cara, a la acertada incorporación de ideas de otros títulos y a una cautivadora historia para contar. A pesar de las similitudes, es una experiencia diferente del referente ineludible que todos sabemos. Y, desde luego, más imaginativa. El acabado no es perfecto, pero sus aciertos superan con mucho las carencias.



VEREDICTO

POTENCIAL

Excelentes gráficos y animaciones y una tasa de fotogramas que denota el esfuerzo.

ESTILO

Oscuro y personal. Ningún juego de siglo es tan tenebroso como este ni arrastra la misma aura de fantasía cotidiana.

ADICCIÓN

Un título que se mide sin problemas al teórico rey del género.

LONGEVIDAD

Notable para carecer de multijugador, por la variedad de caminos a seguir y métodos a emplear.

LO MEJOR

- GRÁFICOS
- DISEÑO
- PERSONAJES
- HISTORIA

LO PEOR

- TASA DE IMÁGENES
- ANIMACIONES EN INGLÉS

RESUMEN

Una notable puesta a punto de un juego clásico. Mantiene la esencia y añade nuevos elementos a la serie.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8,8 // 10



↑ Parece que quieren que pases tú primero, y eso que la IA no está muy depurada.

INFORMACIÓN

TÉCNICAS AVANZADAS

Todos los personajes del modo para un jugador han sido creados usando la técnica *advanced cyber scanning* según portavoces de Atari. Podremos comprobarlo en las animaciones faciales, el movimiento de los labios e incluso en los ojos, todo esto antes de que los veamos por los aires, claro.

IVOLAAARE!

Como ya se ha comentado, la física de los cuerpos al caer o recibir disparos está muy conseguida. Prueba disparando a los numerosos (aún no sabemos qué hacen por ahí tantos barriles explosivos) barriles cuando pase cerca un enemigo, y podrás verlo volar.

Adéntrate en un infierno... de calidad

SHADOW OPS: RED MERCURY

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: ZOMBIE

DISTRIBUIDOR: ATARI

LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE

JUGADORES: 1-2, 2-16 XBOX LIVE

WEB: WWW.SHADOWOPSGAME.COM

PEGI: +16



↑ El rifle de francotirador, no salgas sin él.



↑ Tendremos que volar algunos objetivos.

UN ADELANTO

Métete en la piel de un equipo de Delta Force en la búsqueda de terroristas, capaces de lanzar un peligroso explosivo nuclear. La acción está asegurada.

una aproximación totalmente diferente a la de *Full Spectrum Warrior* (como modelo de juego al más puro estilo cinematográfico), a pesar de que las dos formas resultan perfectamente válidas y pueden dar un buen resultado en formato videojuego. Metidos en faena, la primera misión del juego nos hace sentir en la piel de una compañía de Delta Force, descendiendo en helicóptero en

BLACK HAWK Derribado, el magnífico filme de Ridley Scott basado en una historia real, puede servir como referencia inicial a lo que nos vamos a encontrar en *Shadow Ops*, sobre todo por el énfasis puesto en la ambientación y el uso de la banda sonora para potenciar la inmersión del jugador. Se trata de

medio de una zona caliente muy peligrosa. Casi parece el comienzo de *Black Hawk*, pero no, no estamos en Somalia y nuestro objetivo es acabar con un peligroso terrorista ruso, quien dispone de un pequeño pero peligrosísimo dispositivo nuclear que trataremos de interceptar a toda costa. Viviendo la historia desde la perspectiva de un Delta Force al frente de su pelotón, tendremos que cumplir una serie de misiones de combate a lo largo y ancho de todo el mundo. Estas incursiones no vendrán de forma aleatoria o inconexa, ya que se ha cuidado la historia y ésta cobra su importancia gracias a un argumento coherente y a la vez un tanto tópico como es la lucha contra el terrorismo. Bajo la perspectiva de un shooter en primera persona, la mayor parte del tiempo jugaremos acompañados por un grupo de soldados en distintas incursiones, pero lejos de confluir en una jugabilidad basada en el grupo y en la supervivencia de los compañeros, el juego termina por transfor-



↑ Una pistola y un barril explosivo.



↑ Podrás jugar a pantalla partida si no tienes Xbox Live.



↑ Los objetivos serán señalados por una pequeña flecha blanca.

PEQUEÑOS Y GRANDES PROBLEMAS» Algunos dilemas traspasan la realidad.

Ciertas partes de algunos niveles presentan pequeños puzzles o dificultades que resolver. No se trata de puzzles al uso, sino de problemas puntuales a la hora de tener que derribar una puerta o volar alguna sección que no nos permitía el paso a otras zonas.



↑ Cuando creemos estar a salvo en las calles de la ciudad, un tanque irrumpe frente a nosotros.



↑ Aunque parezca que todo está perdido, lo primero que tenemos que hacer es buscar una buena cobertura.



↑ Cuando tus compañeros estén colocados (ejem, en su sitio), asómate para ver la explosión en primera fila.



↑ Con el problema resuelto, sigue avanzando hasta completar el nivel (si puedes).

La mayor parte del tiempo jugaremos acompañados por un grupo de soldados en distintas incursiones

» marse en un shooter al más puro estilo *Soldier of Fortune 2* o *Medal of Honor*, donde tus compañeros (cuando los hay) no suelen resolverte ningún problema resultando ser más una comparsa que una ayuda real. Dicho esto, sí conviene destacar que bajo el espectáculo pirotécnico y el magnífico ambiente cinematográfico se esconde un shooter a la vieja usanza, donde controlando al protagonista tendremos que acabar a lo Rambo (es decir, solos y armados hasta los dientes) con todos los enemigos que se pongan por delante; se trata, sin duda, de una jugabilidad muy típica de la saga *Medal of Honor* e incluso del aclamado *Call of Duty*. Con estos títulos mantiene varias similitudes, como un desarrollo trepidante pero totalmente prefijado, que suele marcarnos con tiralíneas el camino hasta el siguiente objetivo sin ofrecer muchas alternativas sobre cómo afrontarlo. También es cierto que jugando a *Shadow Ops* tendremos que utilizar bien la cobertura que nos proporcione el entorno, ya que nuestros enemigos harán lo mismo, aprovechando cualquier resquicio para atacarnos, dispararnos asomados lo justo desde su

cobertura y lanzando alguna que otra granada, por lo que no conviene confiarse a pesar de que creamos estar correctamente parapetados. Otra de las similitudes con estos títulos son los *scripts* o las situaciones prefijadas: voladura de un camión, helicópteros estrellándose o algún impacto de lanzacohetes que se producirán inevitablemente siempre que juguemos ese nivel y pasemos por ese punto en concreto. No son nuevas y cumplen perfectamente su cometido, como es ambientar y dar vida a las zonas de conflicto creando la impresión de que todo está saltando por los aires, pero al igual que pasa en los juegos mencionados, estos detalles y la ausencia de rutas alternativas no dan pie para volver a jugar una vez finalizado el juego. Un apartado bien aprovechado en *Shadow Ops* es que, al desarrollarse en la época actual, no se centra en ofrecer un entorno parecido nivel tras nivel: tan pronto estaremos luchando por las callejuelas de una ciudad Siria, como realizando incursiones por la jungla, o misiones nocturnas en las frías estepas rusas. Cada zona nos ofrecerá distintos desafíos, sin llegar a cambiar radicalmente la forma de jugar (un shooter es un



↑ Nunca olvides asomarte tras las esquinas si quieres vivir.

do primero y preguntando después. En la jungla, la situación será distinta. El combate suele ser a más larga distancia, donde mandan las ametralladoras, si bien es cierto que en algunos niveles como el de Rusia, el rifle de francotirador será nuestro mejor aliado, ya que en esta ocasión tendremos que intentar por todos los medios evitar que salte la alarma. Nuestro personaje podrá llevar tres armas distintas en cada nivel (con un total de 20 diferentes), aunque, al venir prefijadas al inicio de cada misión, tan sólo podremos recoger las municiones de

➤ nuestros enemigos. Este punto termina siendo bastante necesario para seguir sin problemas, ya que la munición suele ser bastante escasa, y dado que no podemos acumular una gran cantidad, conviene revisar muy bien cada zona, sobre todo en los niveles más altos de dificultad donde este problema es realmente acuciante. Las granadas (cuya naturaleza también estará prefijada en cada zona) serán de varios tipos: las clásicas granadas de fragmentación o las siempre útiles cegadoras, ideales para abrimos paso cuando nos superen en número; pero cuidado, no te gustarán sus efectos cuando seas tú el que los sufra. El modo

principal constará de veinte misiones repartidas por todo el globo, como la mencionada Siria, Chechenia o Francia. Una de las causas por las que no terminaremos el juego fácilmente será la ausencia total de puntos de grabación en todo el nivel, pero no sólo eso, sino que ni tan siquiera se han incluido checkpoints o zonas intermedias en las que reiniciar la partida en caso de fallecimiento prematuro. Asímate en una callejuela alegremente y contempla, instantes antes de morir, la marca del cohete que te acaban de lanzar en plena cara; puede sonar gracioso, pero tener que reiniciar todo el nivel no lo es tanto. A su favor, podemos decir que nuestro personaje

aguanta bastantes impactos antes de perder toda su energía, y podremos encontrar numerosos botiquines sólo con ponernos a buscar un poco por la zona (los enemigos soltarán algunos ocasionalmente al morir); aún así, las últimas misiones se vuelven bastante duras.

Completando un modo principal (que a pesar de los fallos resulta intenso y divertido) están los modos multijugador, disponibles tanto a pantalla partida como en Xbox Live. Para jugar en cooperativo dispondremos de diez misiones ajenas al modo principal, lo malo es que no tienen tanto "ritmo" como las que disfrutamos en el modo historia, aunque son un ➤

Nuestro personaje podrá llevar tres armas distintas en cada nivel (con un total de 20 diferentes)



↑ Necesitas una pistola más grande.



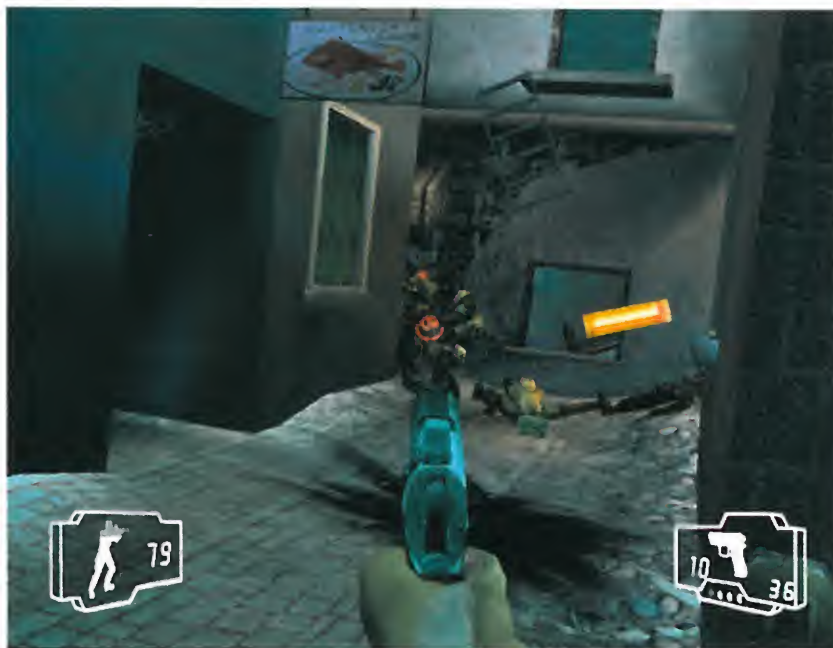
↑ ¿Qué sería de nosotros sin el rifle?



↑ Esto tiene que doler, un tiro en plena cara.



↑ ¿Muertos o es una granada cegadora?



↑ No pararás de disparar en todo el juego.

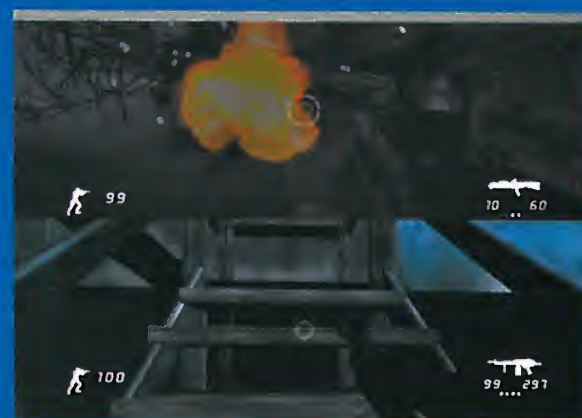
NO ESTARÁS SOLO ➤



Más allá del modo principal, podremos disfrutar de diez misiones nuevas para jugar a pantalla partida, más numerosas opciones en Xbox Live.



➤ **Cooperativo:** si no puedes con todo en el modo principal, aquí podrás jugar con un poco de apoyo.



➤ **Deathmatch:** un buen FPS no puede prescindir de los modos más clásicos, todos contra todos y por equipos.



➤ **Captura la bandera.** Otro clásico de los modos multijugador, trata de llegar vivo a tu base y conseguirás un tanto.

INFORMACIÓN ADICIONAL

SUENA COMO...

Los excelentes efectos de sonido de *Shadow Ops* han sido creados en un estudio de Hollywood llamado Soundelux. El mismo equipo ha trabajado en películas como *Black Hawk*, *Derribado* y *Kill Bill*. La banda sonora ha sido grabada por la orquesta sinfónica de Northwest y reacciona de manera activa dependiendo de lo que pase en la pantalla.

VIAJE CON NOSOTROS

La gran longitud del modo principal hace posible visitar cuatro grandes zonas: Siria, El Congo africano, Kazajistán y Chechenia.

↑ Mantén los ojos abiertos constantemente, ese cohete viene hacia ti.

El modo principal tiene veinte misiones por todo el globo

» interesante complemento. En Xbox Live lo más divertido es jugar al modo VIP, donde tendremos que proteger a un soldado de nuestro grupo mientras el otro equipo tiene que acabar con él. Los duelos son bastante divertidos y no podían faltar los clásicos *deathmatch* solos o por equipos, y un captura de bandera; no obstante, quizá unos cuantos mapas más no le hubieran venido mal al juego. Técnicamente *Shadow Ops* se queda en un punto intermedio, el aspecto de los niveles es sólido y las texturas dan el tipo, pero no soportan muy bien un examen más cercano. Lo cierto es que se le ha dado un buen uso a la tecnología Unreal, pero ya es hora de tomar el relevo, mejorando los exteriores y presentando unos interiores más detallados. Los efectos de partículas son algo pobres, por lo que algunas explosiones y sus efectos correspondientes quedan un tanto descafeinadas. Por su parte, las animaciones son buenas en general, sobre todo las de los enemigos al morir o

al caer desde distintas alturas, pero cuando estemos cerca de algún soldado enemigo podremos comprobar que los modelados son un poco toscos y podrían haberse depurado para resultar más realistas. Si hay un punto que va a conseguir que hablemos durante meses de su calidad es el audio de *Shadow Ops*. Con una certificación THX a sus espaldas, esta no se ha convertido en un simple reclamo para el poseedor de un sistema 5.1 para luego comprobar como no es para tanto. En esta ocasión, si lo es, desde una banda sonora totalmente *hollywoodiense* y de grandísima calidad, pasando por unos contundentes FX que aprovechan fielmente la colocación de los altavoces. El cuidado puesto en este apartado casi consigue hacernos olvidar los defectos que tiene *Shadow Ops*, pero sólo casi, ya que algunos son bastante molestos. El más evidente es la total ausencia de puntos de guardado en cada nivel, pero también hay otros como la IA de enemigos y compañeros. Si bien las reacciones del enemigo suelen ser tan correctas como predecibles (se cubren, disparan parapetados, devuelven las granadas ocasionalmente) hay veces en las que se comportan como verdaderos kamikazes. Es en esos casos cuando nos damos cuenta de que nuestros compañeros en ocasiones parecen formar parte del decorado, ya que no suelen mostrarse muy activos y su puntería suele dejar mucho que desear. A pesar de ser un juego de guerra, *Shadow Ops* no muestra ni una sola gota de sangre o mutilaciones; se presenta como un título *light* al lado de otros juegos como *Soldier of Fortune*, donde podemos perpetrar verdaderas carnicerías.



↑ Objetivo completado: ¿Quién es el siguiente?

XBOX VEREDICTO

POTENCIAL

Gráficamente cumple, pero sin demasiados alardes; sorprende el modelado de algunos personajes.

ESTILO

Te sentirás como el protagonista de la película. Destaca, sobre todo, una banda sonora totalmente *hollywoodiense* de grandísima calidad.

ADICCIÓN

La acción no suele decaer, cúbrete y dispara. Estamos ante un juego de guerra, no lo olvides.

LONGEVIDAD

Dejando de lado el multijugador, el modo principal es bastante largo.

LO MEJOR

- ♦ BANDA SONORA
- ♦ BUEN CONTROL
- ♦ VARIEDAD DE ESCENARIOS

LO PEOR

- IA DE TUS COMPAÑEROS
- AUSENCIA DE PUNTOS DE GUARDADO

RESUMEN

Un juego bastante entretenido, aunque la ausencia de puntos de guardado pueda provocar algún que otro enfado.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8.0 // 10

**La difusión de contenidos ilegales
en internet es un delito
castigado incluso con la cárcel**

AHORA LA LEY ACTÚA



91 522 12 35

Ya a la venta el número 5

moto viva

EDICIÓN MENSUAL · ESPAÑA · Nº05 · 3,00€

UNA NUEVA FORMA DE VIVIR LA MOTO

COMPARATIVO NAKED

SUZUKI BANDIT 600
HONDA CBF 600 N

INNOVACIONES
SHOPPING
MUSICA
CINE



HARLEY DAVIDSON U-ROD
SOÑAR CON MILWAUKEE

CONFORT URBANO
YAMAHA
MAJESTY 400



CAPIROSSI
HORAS BAJAS. MORAL ALTA

HONDA CBF 250
NACIDA PARA
LA CIUDAD



REPSOL

TE TRAE
LOS GG.PP.

LOS ALPES EN MOTO

MC
MC EDICIONES

8 414090 128865 00005

MC
MC EDICIONES



PLAYLIVE

ANUNCIOS Y RETRASOS

Aprovechamos que en esta sección se habla casi de cualquier cosa que tenga que ver con el juego *on line* para poneros al día de algunos anuncios realizados por Microsoft y otras compañías. Unos buenos, y otros no tanto. De los primeros hay que destacar el de Climax y la tercera entrega de *MotoGP*. Detalles no hay muchos, pero sí podemos decir que el título estará listo para septiembre del próximo año y que, por supuesto, contará con juego *on line*. Sobre *Far Cry Instincts* también hay novedades. La versión para Xbox del impresionante shooter para PC no será tanto una conversión sino una versión diferente del original. Habrá juego *on line* para 16 jugadores y una variedad de modos que incluyen los habituales deathmatch, deathmatch por equipos y capturar la bandera. ¿Fechas? Febrero de 2005.

Hablando sobre fechas, precisamente, dos títulos han visto modificado su calendario de lanzamiento. *Star Wars Republic Commando* pasa de un impreciso otoño de 2004 al también poco concluyente invierno de 2004. *Dead or Alive Ultimate*, el *remake on line* de la popular serie de juegos de lucha, pasa del tercer trimestre en el que nos encontramos a octubre de este mismo año. A la vuelta de la esquina, como quien dice.



Live Noticias

BURNOUT 3 EN XBOX LIVE

Electronic Arts publica las primeras y espectaculares imágenes del modo *on line*

Hasta que se anunció el acuerdo entre Microsoft y EA para incluir el soporte Xbox Live en los juegos de ésta última, se habló mucho y acaloradamente sobre lo que sucedería con la secuela de la espectacular serie *BurnOut*. Bien, *BurnOut 3* ya casi está aquí y contará con modo de juego *on line*, como ya se había dicho. La noticia está en las primeras imágenes que EA ha publicado de *BurnOut 3* en Xbox Live.

El modo *on line* permitirá competir en la mayoría de los modos *off line* a un máximo de 6 jugadores, y en algunos de ellos podrán formarse equipos. De esta secuela destacan la aplastante sensación de velocidad que transmite y, por supuesto, los accidentes, elemento fundamental de la serie *BurnOut*. Os dejamos una serie de imágenes para que os empecéis a hacer una idea de lo que os espera con este juego.



↑ A la carrera por Golden City.



↑ Destaca la sensación de velocidad.



PRÓXIMO NÚMERO

REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

EN EL DVD

DEMOS JUGABLES EXCLUSIVAS DE:



Sudeki

Lucha contra terribles Aklorians y horrendos Arkanites en esta aventura inolvidable.

Hitman: Contracts

Codename 47, el asesino silencioso, regresa para acometer nuevas misiones.

RalliSport Challenge 2

¡Abróchate el cinturón! La aclamada franquicia de rallies vuelve a tu Xbox.

Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

Usa poderes psíquicos para combatir a una organización terrorista.

CONTENIDO EXTRA

Rainbow Six 3 - Meat Factory

Otro explosivo nivel multijugador para los fanáticos del System Link.

¡VÍDEOS EN EL DVD!

- » Halo 2
- » Half-Life 2
- » The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay
- » Silent Hill 4: The Room
- » Brothers in Arms
- » Prince of Persia 2
- » Tom Clancy's Ghost Recon 2
- » Conker: Live and Reloaded
- » T3: Redemption
- » Men of Valor: The Vietnam War
- » Juiced
- » Second Sight
- » X-Men: Legends
- » Combat Elite: WWII Paratroopers
- » Godzilla: Save the Earth
- » Darkwatch: Curse of the West
- » Red Ninja: End of Honour
- » Fight Club
- » Spyro: A Hero's Tail
- » Crash Bandicoot: Unlimited
- » The Making of Shadow Ops: Red Mercury

NUEVOS ANÁLISIS

- » The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay
- » Sudeki
- » Richard Burns Rally
- » Spiderman 2
- » Combat Elite: WWII Paratroopers
- » Shellshock: Nam'67
- » Catwoman
- » Rainbow Six 3 Black Arrow

... Y más análisis de nuevos juegos presentados para Xbox.

...Y más vídeos de juegos Xbox

* TODOS LOS CONTENIDOS de la Revista Oficial Xbox Edición Española están sujetos a cambios.

